コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和62年7月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻7号通巻33号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987 JULY 7

360円

特集2

疾風怒濤のセガ・レポート

ついに発見!! スペハリ戦闘機コマンド

赤い光弾ジリオン／魔界列伝／ロレッタの肖像／スケバン刑事Ⅱ

●徹底研究

ファンタジーⅡ／オーガ

●緊急レポート

ドラゴンスレイヤーⅣ／太平洋艦隊

●ファミん子塾

迷宮寺院ダババ

勇士の紋章ディープダンジョンⅡ

リフレクトワールドほか

●ビデオゲーム・ラボ

SDI／レジオン

忍者くん阿修羅ノ章

ストリートファイター

ドラゴンスピリット

特集1

血湧き、指おどる対マン勝負特集

●なぐりこみ青山球場

BEEP vs. 糸井事務所 ファミスタ激戦中継

●最新VSゲームで大爆発!!

ファミリーボクシング／スマッシュピンポン

●知力・体力大激突!!

グレート・フットボール／ロッキー

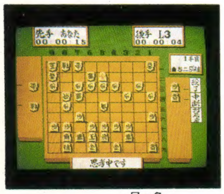
●それいけ、やれいけビーパーズ!!

初公式戦

BEEP vs. ビクター音産

© UENO 1987

森田将棋は、史上最強です。だから、なかなか勝てません。
しかし、**負けるたびに上達してゆくのも、勝負の世界の王道のひとつ。負ける。未熟さを知る。深く反省(トーフのカドに頭をぶつける程度で充分)する。最強の相手に立ち向かっていると、当然のことながら実力が、つきます。**



●対局…先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。●盤面…対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。●詰め…コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

●初のメガロムW(ワーク)ラムバックアップ。●16ビット版の市販ソフトより強い。

「森田将棋」

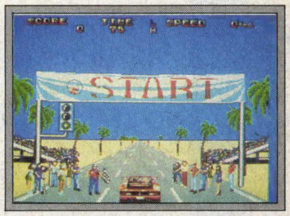
●社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級
●ファミリーコンピュータTM用カセット/4月14日発売/標準小売価格¥5,500
●初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格¥4,500

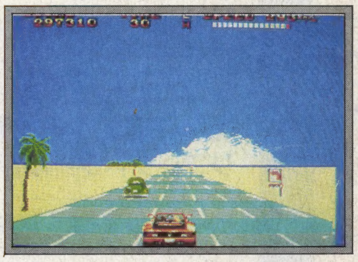
※ファミリーコンピュータTMは任天堂の商標です

SEGA®

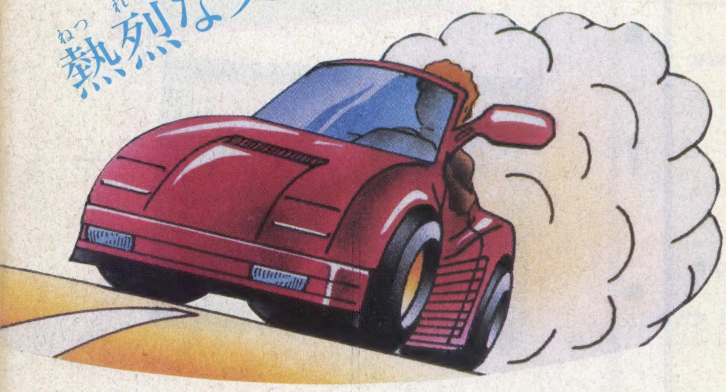
Out Run
アウト ラン

熱烈な支持を得た、ロードレースゲームの最高峰。





新鮮な感動がうれしいシミュレーションゲーム。



ゲームセンターの人気を独占した、あのアウト ランが、メガソフトシリーズに加わりました。美しい風景が展開するグラフィックやコース設定を、セガ マークIIIで楽しめる興奮のゲームソフトです。

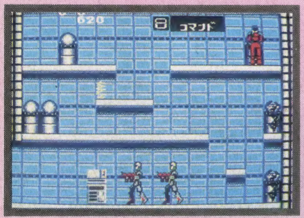
- 雪のアルプスハイウエー！
- 岩の門が迫り来る道！
- 夕日に染まる大草原！
- リアルな画面のワインディングロード！
- 街路樹が美しいアップダウンロード！

ゴールドカートリッジ2M(1人用)
¥5,500

ザ・プロ野球

本格的な野球シミュレーションゲーム。

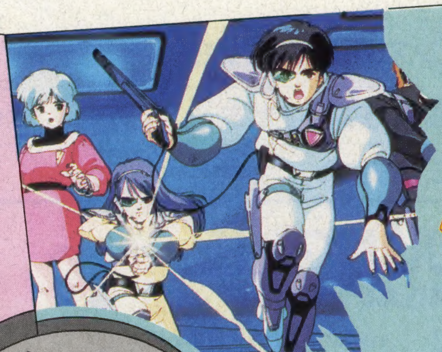
ゴールドカートリッジ1M(1人用)¥5,000

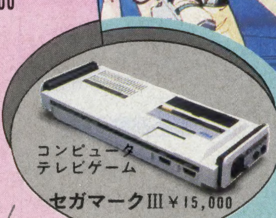


赤い光弾 ジリオン

惑星の危機を救えるのは
赤い一筋の閃光だけだ！

ゴールドカートリッジ1M(1〜2人用)¥5,000
©タツノコプロ・NTV





コンピュータテレビゲーム
セガマークIII ¥15,000

型やぶりのハイテクSF
アクションアニメーション

赤い光弾 ジリオン

光線銃ジリオンを駆使し勇気ある3名の少年達が、宇宙の正義と平和を守るため侵略者ノーザと闘う、ハイテクアクションアニメーション!!

日本テレビ系13局
毎週日曜日　朝　10:00〜10:30

絶賛放映中!!

©タツノコプロ・NTV

超高速光線銃 ZILLION ¥6,000
(ガン1個・ターゲット1個・ジャケット1個・電池付)

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 TOY事業部

72 ゲームデザインアイデアノート〈17〉 文●米平 申
特別編：ゲーム製作現場の秘密

74 ほかほか瓦版●インフォメーション

77 ビデオゲーム・ラボ
忍者くん 阿修羅ノ章／ストリート・ファイター／レジオン／ドラゴンスピリット／SDI
★ビデオゲーム人気ベスト10

90 徹底研究
ファンタジーII（PC-98シリーズ）
オーガ（PC-88シリーズ／X1シリーズ）

99 セガマークIII用音源ボード企画提案書 作・構成●芋吉馬琴

102 びーぷるランド

110 ㊦のビタミンD
第12回 格闘技で人の痛みを知る 文●芋吉馬琴

113 ファミん子塾
迷宮寺院ダババ／勇士の紋章ディープダンジョン／リフレクトワールド／TAKE ON！の一撃離脱

128 ビー・プレス・エクスターナルズ〈5〉 文●阿木二百

130 サウンドクラブ〈11〉 ドラゴンクエストII編 文●冨田 丈

132 ゲームジョッキー

137 続・RPG幻想事典 文●我流子
第7回 中国のモンスターPART II

142 パイナップル通信〈28〉 個性的な天才たち 文●桃園隆夫

144 次号予告／GAME OVER

145 SOFT JUNGLE ●ソフトジャングル
最新パソコンゲーム情報満載

146 ◆ベストヒット21——いま、オモシロざかりっ！

148 ◆おもしろソフト情報局
Ys／ソフィア／ルーイン／サイキック・ウォー／女子大生交際図巻／タッチ／キングスナイト・スペシャル

156 ◆わたしが悪うございました。
ジーザス／ザ・マン・アイ・ラブ

159 ◆MSXの新作だよ〜!!
魔城伝説IIガリウスの迷宮／エイリアン2／大戦略／ピンのマルチ・ターゲット

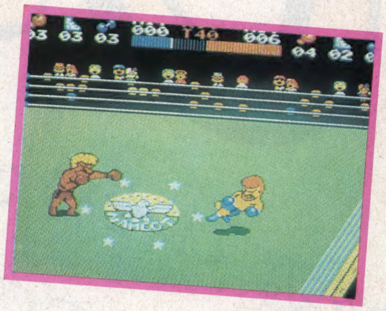
164 ◆デビューあべにゅう●今月登場ソフト一覧

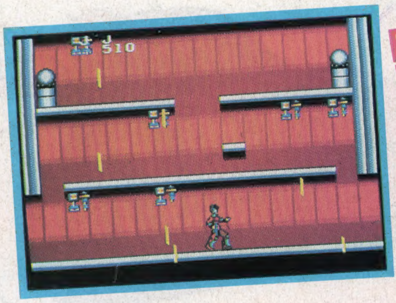
168 ◆テレホビーニュース
最新ファミコンゲームお買い得情報／今月のハマリソフト／テレホビーTOPチャート

173 読者プレゼント

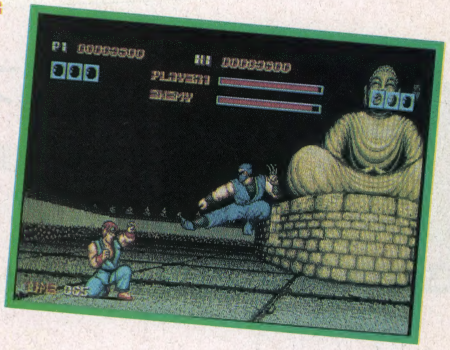
C・O・N・T・E・N・T・S

雨の日は

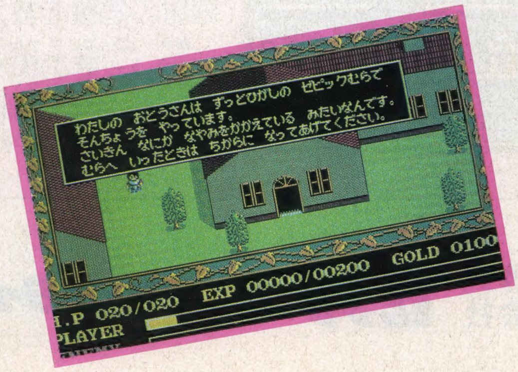




BEEPを読むか



ゲームする?



Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1 9 8 7

7 July

●COVER ILLUST
上野よしみ
●COVER DESIGN
亀海昌次
●LAYOUT
花本浩一／持田哲／西脇深雪／勝俣正希／田中正義／富永三紗子／頼秀好／ドイノシュウセイ／イースリープロダクション／スタークロック／ローラン企画／クリエイティブ・コンセプト
●ILLUST
石黒茂／上野よしみ／鏡泰裕／昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／みうらじゅん／村田おさむ／山本護
●PHOTO
杉山和美／小阪和則／岩上啓太

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用する以外無断で複製することを禁じられています。

日本ソフトバンク

13 **緊急レポート**
ドラゴンスレイヤーⅣ（ファミリーコンピュータ）
太平洋艦隊（PC-98/88VA）

18 特集1
血湧き、指おどる対マン勝負

22 ◆なぐりこみ青山球場 ファミスタ激戦中継
BEEP vs 糸井事務所

26 ◆最新VSゲームで大爆発!!
ファミリーボクシング（ファミリーコンピュータ）
スマッシュピンポン（ファミリーコンピュータ）

33 ◆知力・体力大激突!!
グレートフットボール（セガマークⅢ）
ロッキー（セガマークⅢ）

38 ◆ライバルに負けるな！
コンバット・スクール（ビデオゲーム）

41 ◆ピンボール・チャンプを賭けて
STRANGE SCIENCE 盤上の戦い

44 ◆舌で勝つボードゲーム
マキャベリほか

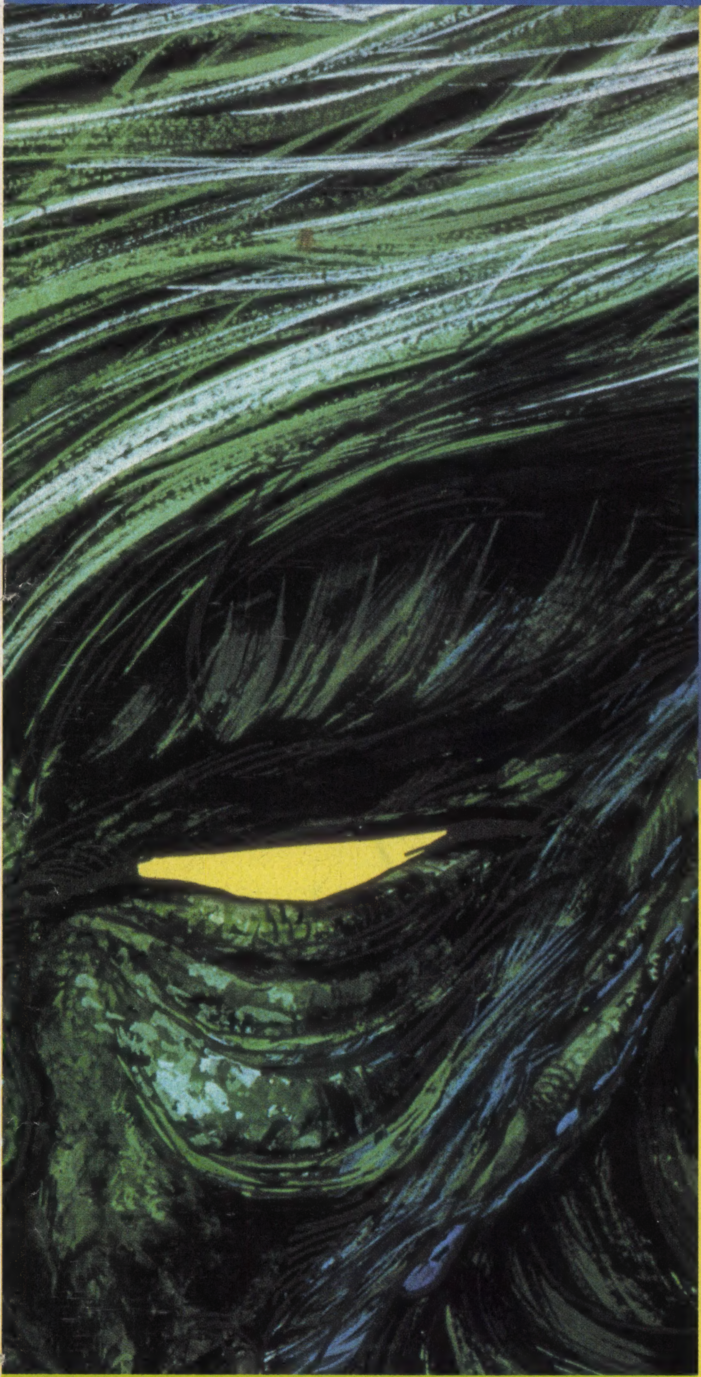
48 ◆それいけ、やれいけBEEPERS!! 初公式戦
BEEP vs ビクター音産

52 新連載 **新版：明解ナム語辞典〈1〉** 文●らくしょ＝にしぢま
源平討魔伝の巻

54 バグ猫たいにゃん 第7回 **なぜか冒険**

57 特集2
疾風怒濤のセガ・レポート

◆ついに発見!! スペハリ戦闘機コマンド
（Dr.KILLのマルチターゲット）
◆赤い光弾ジリオン／魔界列伝／アドベンチャー教室
（スケバン刑事Ⅱ／ロレッタの肖像）



夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

★１ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV（音像）空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！

優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリスの戦士〟として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…

●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X1/C/ターボシリーズ
●FM77AV専用
●PC-9801シリーズ（５″2HDは１枚、５″2DD・3.5″2DDは２枚組）各￥7,800
● MSX メガROM ￥6,800

●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR（５″2D２枚組）￥7,800
●FM77AV（3.5″2D２枚組）￥7,800
●X1/C/ターボシリーズ（５″2D２枚組）￥7,800
●PC-9801シリーズ
（５″2HDは１枚、５″2DD・3.5″2DDは２枚組）￥7,800
（256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要）
● MSX メガROM ￥6,800

原作：西谷　史　アニメージュ文庫（徳間書店刊）
「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」

©西谷　史・徳間書店・ムービック・シップス
COMPUTER PROGRAM©1987日本テレネット

開発協力：㈱アトラス

テレネット・エクスプレス

●**ビッグイベント**　「女神転生」の発売を記念して７月上旬より全国各地でイベント・ゲーム大会を開催！賞品等多数用意してあるので奮って参加しよう!!
●**テレネット・ユーザーズクラブ**　テレネット新聞、ゲームカタログ送付からオリジナルグッズの紹介など会員ならではの特典でいっぱい！　詳しくは03(268)1159まで!!
●**ユーザーホットライン**　新作情報やアドバイスを聞ける君専用のラインを開設したゾ！　☎は03(268)1268。聞きたいことがあったら即電話してネ!!

株式会社日本テレネット
〒162　東京都新宿区東五軒町１番９号　片岡ビル
TEL03(268)1159

資料請求券 Beep ７月号

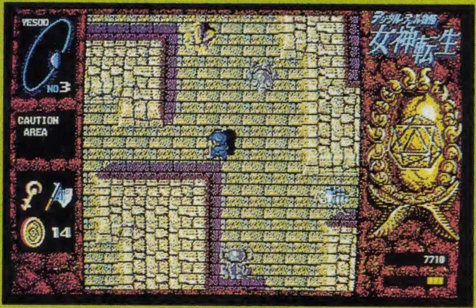
デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

めがみてんせい

★3D階層構造のアクションRPG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！

※この画面はビジュアル・シーンからの１カットです

新発売！



画面は開発中のものです

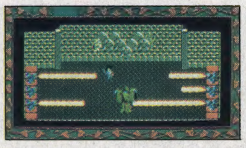
中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

※ディスク版はすべて１ドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。 ※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 MEGA ROMマークのメガROMは１メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

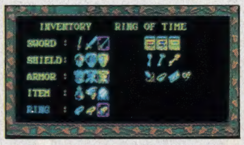
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

6/21 新発売!!

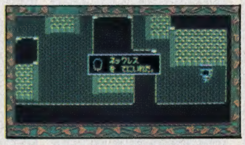
PC-8801mkIISR/TR
FR/MR/FH/MH/VA



いわくありげなドラゴンの壁画をたたえた神殿の奥……。
最初の難関をクリアできるか!?

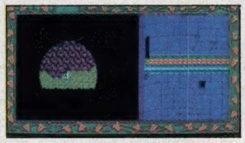


グラフィック表示される豊富なアイテムが、ますます冒険心を刺激する。



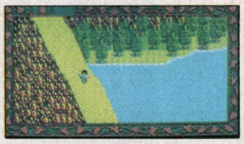
モンスターとの苦闘の末に勝ち取った宝箱には、重要なアイテムが……?

町でいろいろな人に話しかけていると、思わぬ情報が聞けるかもしれない。



一寸先が見えない暗闇に包まれたダンジョンでは、常に、危険がつきまとう。

町の病院で体力を回復。彼女の話にも、耳を傾けてみよう。



神殿へと続く長く険しい山道。美しい背景が、不気味に誘いかける。

Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

Ys（イース）

幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）

「イース」は、より充実したRPGですが、「ザナドゥ」や「ロマンシア」とは随分、違います。その壮大な物語を背景にし、作られたものなのです。
町や村、野原、山、森、そして不思議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界の中で、様々な形の冒険が繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはずです。
「イース」の中の冒険はすべて、「イース」秘められた物語の一部です。「イース」は、私たちが考えている膨大な物語の第一章と言えるかもしれません。
冒険は、まるで小説を読んでいるかのように進んでいき、そのたびに新しい世界が広がり、壮大なスケールの物語が、しだいに明らかにされていきます。

画面は「ロマンシア」同様に、完全重ね合せ処理をしたディスプレイいっぱいのフルカラースクロール。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上りました。そして、グラフィックとともにゲームのムードを盛り上げてくれるBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソフトに、時には激しく……、まるで、自分の心を反映するかのようです。

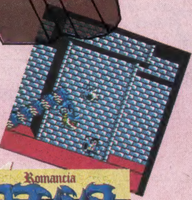
「イース」の奥に秘められた本当のストーリーを感じる時、新しい世界がキミたちの目の前に広がり、きっと心が洗われるようなさわやかな気分になるでしょう。

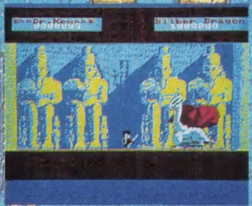
一体何者だ？

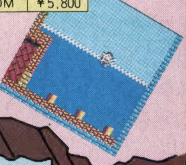
ロマンシア

ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ！

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず気分は、３D感覚。
- 広大なマップは、なんと20万エリア。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
- 場面によって変化する、７曲の豊富なＢＧＭで、ゲームのノリも絶好調。
- マップの縮小図の表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載。

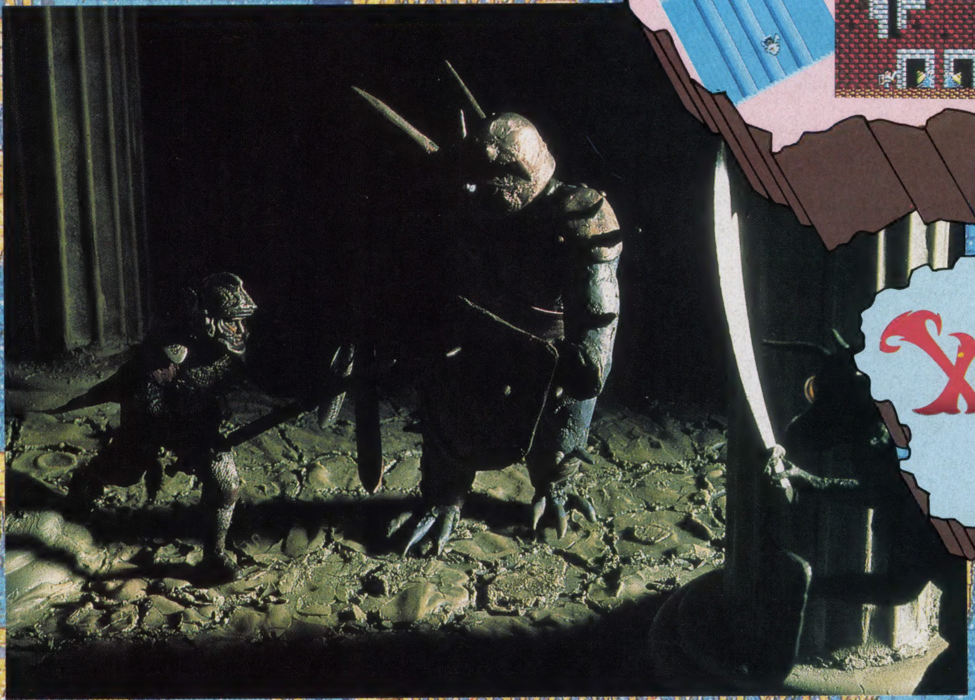




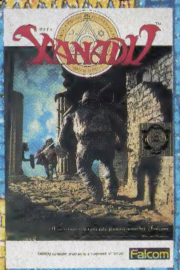


好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

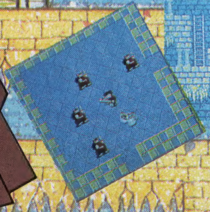


XANADU ザナドゥ



究極のNo.1RPG!

「ザナドゥ」をやらないうちは、RPGファンなんて言わせない！



- 主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
- 80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
- モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターを持ち、その行動・性格は全て違う。
- 17種類の武器と、34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)、呪文の魔法17種類の全て１つ１つに経験値が設定されている。
- 君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるか!?

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

Falcom
SST
日本ファルコム株式会社
XANADU
ザナドゥ シナリオII
No.1を超える圧倒的パワー
「ザナドゥ シナリオII」こそ、ゲーマーが求める真のRPGだ！
●ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべてにおいて前作をしのぐ圧倒的なパワー。
●パソコンBGMに新風を巻き起こした、質・数・音色とも想像を絶する秀作30曲。
●大迫力のモンスター群88種は、すべてニュー・キャラクターで登場。
●注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ。
●大好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド情報を満載。
●「ザナドゥ」を終了していなくても、PLAYすることはできます。
機種 メディア 価格
PC-8801/mkII専用 5"2D ¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用 5"2D ¥5,800
X1C/F/turbo 5"2D ¥5,800
PC-9801F/VF 5"2DD ¥5,800
PC-9801M/VM 5"2HD ¥5,800
PC-9801U2 3.5"2DD ¥5,800
FM-7 5"2D ¥5,800
FM-77/AV 3.5"2D ¥5,800
AVGへの挑戦状
●ジョイスティックだけでプレイができるフルグラフィック・アイコン選択方式。
○RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
○実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
○ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。
太陽の神殿
アステカII
太陽の神殿
PC-8801/mkII/SR/FR/MR 2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ ¥7,800
X1/X1turbo 2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV 2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中！通販(〒200円)
Falcom

銀河超能力戦記

サイキックソルジャーに安息の日はない…

星暦3530年。銀河の覇者をもくろむ帝国軍はKGD星域へもその魔手を伸ばし強力な艦隊を背景に侵略を始めた。世に言う第1次星間戦争の始まりである。以後100年余にわたり続いた帝国軍の支配は、アンドロイドとソルジャーの活躍によって終止符が打たれることとなる。時に星暦3652年のことであった。

母星系に撤退を余儀なくされた帝国軍ではあったが、いまだKGD星域征服の野望を棄ててはいなかった。サイキック・パワーと艦隊力が抑止力となって保たれているカバランスを打破するため、帝国軍はサイキック・ウェーブの開発にとりかかった。

いっぽうKGD星域では、帝国軍の報復に備え、超能力者たちによる星間サイキック・ネットワーク作りが急ピッチで進められていた。そのネットワークにサイキック・ウェーブの情報が飛び込んできたとき、帝国軍はすでにサイキック・ウェーブをサイコアーマーに搭載し、実戦配備できるレベルに達しようとしていた。

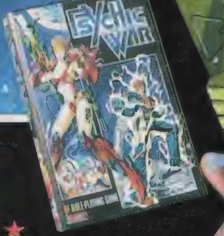
サイコ・アーマーを保有した帝国軍艦隊との全面戦争は不利という結論に達したKGD同盟は、帝国軍巨大人工惑星を破壊し、帝国軍を壊滅させるため、アンドロイドとサイキック・ソルジャーを帝国軍星域に送り込み、超能力戦にKGD星域の運命を託したのである。

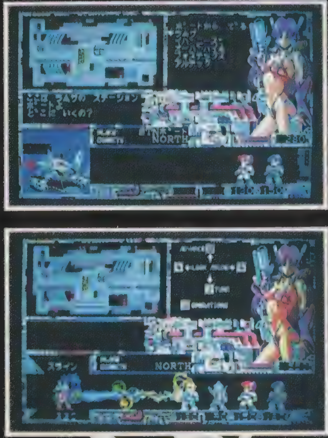
そして、永く語り継がれることとなる「銀河超能力戦記」の幕がいま開く！

SF ROLE-PLAYING GAME

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2

サイキックウォー





-RPG進化論-

★そして今、戦闘シーンがリアルタイムへと進化する★

いま思えば、敵と遭遇したときに、こちらが戦うか逃げるか、アイテムを持ちかえるかパーティを組み直すか…などとゆっくり考えること自体甘かったのだ。これが現実であれば、目の前に出現した敵はこちらが考えている間待っててくれるわけがない。だから、サイキック・ウォーではリアルタイム戦闘シーンを採用！出遭った敵はいきなり攻撃してくる。そこには現実の緊迫感がみなぎり、プレイする者は、リアルバトルの世界へと引きずり込まれていくのである。

★★戦闘シーンがアニメーションになった！★★

サイキック・ビームがビンビン飛び交う戦闘シーン。敵も味方もアニメ処理によって動きがあるから迫力の戦闘シーンが楽しめ、感情移入も人ごとではなくなるほどキャラクター＝自分感覚に浸ることとなる。

★★魅惑のスペースサウンドがカセットに！★★

このゲームの目玉のひとつ、BGMサウンドがハンパでない。オリジナルスペースサウンドがキミをサイキック・ウォーの世界へどっぽりつけこんでくれることになる。そして、ぬわんとこのスペースサウンドがカセットテープにインプットされてパッケージにドッキング！　ラジカセやオーディオにつっこんでボリューム上げれば、ライトでポップでファンタスティックなリズム&メロディーがキミを包み気分はもうサイキック・ソルジャーだ。

★★★★★セクシーアンドロイド万歳★★★★★

前作「コズミック・ソルジャー」のアンドロイドをさらにセクシーに美人アップして、今回もしっかりキミのパートナーになっているのだ。彼女にオプションパーツを装着することによって、進行を助けてくれる。しかも、ちゃんとお楽しみちょめちょめも用意されている……ハズだ!?

★★マッピングはアンドロイドにおまかせ！★★

こんな見出しつけたから、早くもアンドロイドのオプションパーツを紹介しなければならなくなってしまった。実はポイントセンサーというアイテムをアンドロイドに付けると、ぬわんと敵基地マップと絶対座標が表示されるんだ。ライト感覚でスピーディーなストーリー展開を信条とする、「サイキック・ウォー」にマッピング似合わないぜ。

★大きくなって見やすい3D迷路★

前作に比べ、3D迷路が大きく見やすくなって、臨場感もひしひしなのだ。グラフィックも強化されてるし、ドアの向こうの部屋の中のキャラクターにもぜひ注目してほしいな。

↑←ドアを開けると…

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA V2mode専用

〈定価8,800円〉

各機種移植進行中！

お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券 Beep・7

HAL Laboratory

ゲームの、囚人(とりこ)。

近日発売

ホール・イン・ワン
スペシャル

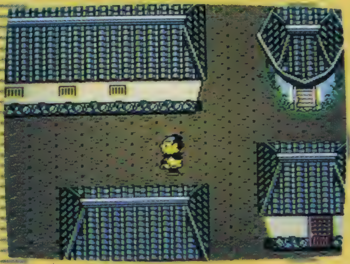
実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022 定価 ¥5,600

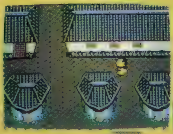
MSX2 MEGA ROM

メインRAM64K/VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です。

ずっこけ やじきた隠密道中



思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-026
定価 ¥5,600

MSX2 MEGA ROM

好評発売中

迷宮神話
HM-023 定価5,600円
MSX2 MEGA ROM

ブル・マイティー 危機一髪
HM-024 定価5,600円
MSX

機動惑星 スティルス
HM-025 定価5,600円
MSX

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

好評発売中!!

(RPG 幻想事典)

早川浩／著

●A5判 ●1,500円

ファンタジーRPGファンのための、
読んで楽しむ事典。

RPGは、いかに早くゲームを終わらせるかではなく、その進行過程を楽しむゲームです。
本書は、RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの特徴・由来などを紹介しながら、より深くRPGのおもしろさを味わってもらおうというものです。
また付録としてかんたんなボードゲームを付けましたので、コンピュータRPGファンにも、ボードRPGファンにも十分楽しめるはずです。
本書でRPGの世界を存分に楽しんでください。

RPGのイメージを広げる

●コンピュータRPGとボードRPGの間●ファンタジーの背景を読む●神話はRPGの源泉である●キャラクターの特徴を掴む●迷路の歩き方講座●魔法マニュアル●マジックアイテムの魅力●武器・防具マニュアル●モンスターマニュアル

付録
ボード版RPGを遊ぶ
オリジナルゲーム［アルビオン］

●イラスト全338点●モンスター総数187点●武器総数70点●魔法総数43点

日本ソフトバンク出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル ☎03-261-4095

緊急レポートI

ドラゴンスレイヤーIV

ファミリーコンピュータ　ナムコ
7月上旬発売　4,900円

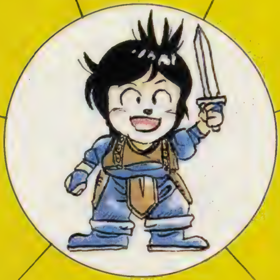
Ⓒ日本ファルコム㈱/㈱ナムコ

文／芋吉馬琴

お母さん　メイア
魔法使いなので、いろいろな魔法が使える。あるアイテムがあれば、空を飛ぶのも可能。

おじいさん　ドウエル
留守番専門。パスワードを聞いて、ゲームを再開してくれる。いわゆるロード。

お父さん　ゼムン
とっても力持ちで、グローブさえあれば、ブロックを動かすことも可能。



ボク　ロイアス
最初は、ちょっと足手まといになるかもしれないが、唯一ドラゴンを倒すことができる。

おばあさん　ジーラ
留守番専門。アイテム管理とパスワードを教えてくれる。いわゆるセーブ。

ペット　ポチ
家では犬の格好をしているが、本来はモンスター。敵に触れてもダメージはない。

妹　リルル
ジャンプ力が、みんなの倍くらいある。魔法も、多少使える。

ドラスレシリーズ第4弾はパソコンではなく、ファミコンで出るのだ！　しかも日本ファルコムからでなく、ナムコから出るってのも見逃せない。いったいどんな世界をくりひろげてくれるのやら……今回はファミリーの紹介をメインにレポートしよう。

我が家の家族構成です

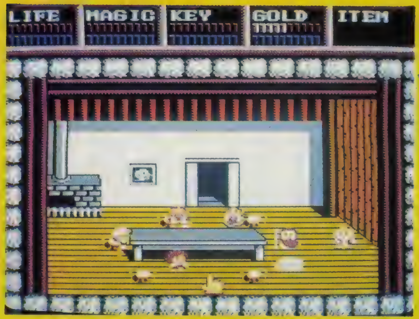
ドラスレ家族の登場！

こんにちは！　ボクの名前はロイアス。今度ナムコから発売になる『ドラゴンスレイヤーIV』の主人公なんだよ。ドラゴンスレイヤーっていうと「ああ、ファルコムの……」って気づく人もいるだろうけど、ピンポーン！　そのとおりなんだ。『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『ロマンシア』の続編、それが『ドラゴンスレイヤーIV』なんだ。

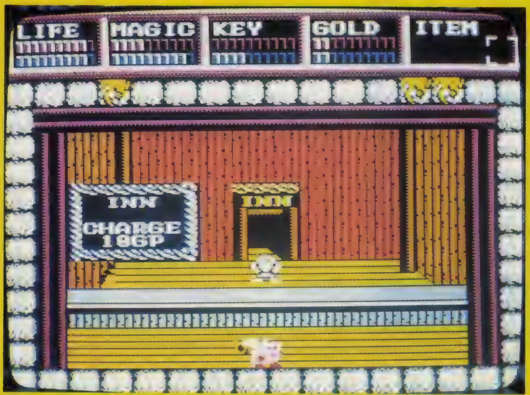
私はロイアスの父、ゼムンです。そもそも私たちが、なぜドラゴン退治をやらねばならないか、それをお話しようと思います。

今でこそ、この地方もこんなに平和になっておりますが、昔は魔物が地上をうろつき、荒らし回っていたそうです。そして、魔物の中でもとくに悪かったのが、あのドラゴン！　こいつはなんとも悪いヤツでしてな、宝物を差し出せ！だの若い娘を連れてこい！だの……とにかく傍若無人の振る舞いだったのです。ところがある日、村にたどりついた1人の魔法使い――我が家のひい祖父さんにあたる人なんですがね――が、村人のためにそいつを地下世界の壁の中に封じこめたのですよ！

そこから先は、わしに話させてもらえんかな？　……いや、わしはロイアスの祖父、ドウエルと申しましてな、その魔法使いの息子ですのぢゃ。父は、「ドラゴンはとりあえず壁の中に封じこめたが、いつかまた蘇るやもしれぬ。そのときにそなえて、この地に居をかまえることにしよう」といいましてな。そういうわけで、わしら一族はドラゴンの監視役としてこの地に住んでいますのぢゃ。わしの代では、ついにドラゴンが蘇えることはありませんでしたが、ゴホゴホッ……。



▲一家だんらん。ドラゴン退治の大切な拠点。



◀INNマークは宿屋の印。チャージには10GP必要だそうな。

大丈夫ですか、おじいさん？ 咳こんだりして……。

大丈夫ぢゃよ、ばあさんや。少しばかり喋りすぎたようぢゃ……。

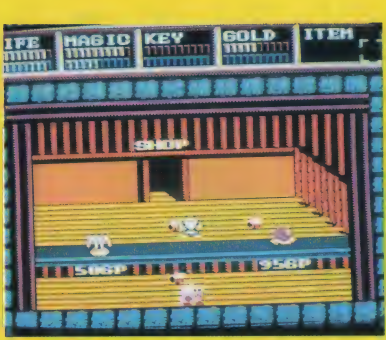
ところが私たちの代になって、なんとドラゴンが蘇りかけているようなのです。おい、かあさんや、あれを出してくれないか。

はいはいドラゴンのウロコですね。まったくうちのオテンバ娘のリルルときたら、こんなものを拾ってきて……困りますわねえ！

えー、あれ拾ってきたの、あたしじゃなくてポチよ！ あたしが洞窟の近くまで行ったら、ポチが勝手に中に駆けだして拾ってきたんだからぁ！

キャウン、キャウン（リルルだって中に入ったじゃないか）。

これこれ、やめないか!! いやはや、お恥ずかしいところをお見せいたしました。ともあれドラゴンが蘇りかけているのなら、先祖から受けついだ使命――ドラゴンを倒すことを、家族で協力してやらなければならない、と。まあ、こういうわけなんですな。


▲ショップにも、安いとこ高いとこいろいろ……。

家族の役割

お父さん、ドラゴンを倒すために、ボクらはいったいなにをすればいいの？

ドラゴンというのは、強いうえに途方もない魔力を持っているから、倒すのには普通の武器ではだめなんだよ。『ドラゴンスレイヤー』という剣が必要なんだ。しかし、ドラゴンスレイヤーを手に入れるためには、地下世界に隠されている〝4つの王冠〟を探さなければいけないんだ。まずは王冠を探すために、今からみんなの役割を決めておこうと思う。

　最初にポチだ。ポチはいちおうモンスターだから、地下世界の魔物に触れてもダメージを受けないはずだ。よってポチには、敵の数が多いところに行ってアイテムや王冠を探してもらいたい！

キャイーン（まかしとき、おやっさん）。

ポチが帰ってきたら、次は私が行こう。私は家族の中ではいちばん力が強いから、ポチが魔法のグローブさえ持ってきてくれれば、道を塞いでいる岩も動かせるだろう。その奥へ、魔法のアイテムを見つけに行ってくるよ。

とすると、その後は私の出番ね。私は力はないけれど、魔法が使えますものね。ウイングアイテムがあれば、空も飛べますし。

そうだ。しっかり頼むぞ。おまえ……（見つめあう夫婦）。

わぁー、お父さんとお母さんって仲いーんだー。

ちゃかしている場合じゃないぞ。おまえはたしかジャンプ力が人一倍あったけな。じゃあ地下世界の中でも、とくにジャンプ技が必要なところに行って、王冠を探してもらおうか。

はぁーい（しかたなく手を挙げる）。

おじいさんとおばあさんに地下世界を冒険しろ、というのは酷だから、おばあさんにはパスワード表示（セーブ）を、そしておじいさんにはパスワードでゲームを再開する（ロード）役をお願いします。

お父さん、ボクの役割は？ ボクって主人公のはずなのに、なんの役割ももらえないなんて、ひどいよぉ!!

なにをいってるんだロイアス。おまえは、皆んなが王冠を見つけてきたら、それを持ってドラゴンスレイヤーを探し出し、ドラゴンと戦うという大役があるんだぞ！ いわば、いちばんオイシイ

▼一歩外に出ると外は快晴！ ドラゴン退治なんかやめて、日光浴でも……。

▼あのお城には王子様がいるのかしら？ リリルはつぶやいた!?

▼モンスターに変身したポチの強いこと強いこと！ まさに敵なし。

▼おいポチ！ ぜんぜんLIFEが減ってないのに、宿屋に入るつもり？

役どころじゃないか。

えっ、ホント？　ラッキィー。主人公でよかった!!

……お兄ちゃんったら、それがいちばん危険な役だってことがわかってないのかしら？　ホント能天気なお兄ちゃん！　まるで芋吉みたい。

ドラゴンスレイヤーを見つけるためには、地下世界の大きな謎を解かねばならんらしいのぢゃが、ロイアスで大丈夫ぢゃろうか……？

地下世界を冒険するときは……？

最後に、地下世界を冒険するときの注意を少し言っておこう。まず、ポチ以外は敵に触れるとダメージを受け、ライフが0になったら……考えたくないことだが、死んでしまうぞ。ポチも敵を倒したときに出る〝毒薬〟を取りすぎると死んでしまうから油断してはいかん。

クゥンクゥン（こわい、こわい）。

敵を倒したときに出るアイテムには、指輪（無敵）、クロス（全滅）、巻物（スピードアップ）、パン（ライフがもどる）、ポーション（マジックがもどる）、カギ（宝箱を開ける）、ゴールド（お金）などがある。たいてい、お金が少なければゴールドが、ライフが少なければパンがというように、少ない数値を補給するように出現するから、あまり〝稼ぎワザ〟をする必要はないぞ。

あと、宝箱を開けて拾えるアイテム、地下世界にある店で買えるアイテムは、1度に3個までしか身につけられないから注意すること。ライフが0になっても、自動的に体力を増やしてくれるアイテム〝エリクサー〟なども、身につけていなければ意味がないからな。

なお、アイテムを身につけるのはこの家か、または地下世界中の『INN（宿屋）』でしかできないことも忘れてはいけない。

お兄ちゃん、頭が弱いからって間違えないでねっ！

なんだとー！　おまえだっておっちょこちょいのくせに！

やめなさいってば！　2人ともどうしてケンカするのよ。ちゃんとお父さんの話を聞きなさい。

では、終いにひとつ。冒険中、どうしても絶体絶命の危機に陥ってしまったなら、迷わず〝クリスタル〟を使うんだぞ。これを使えば地上までテレポートできるからな。では冒険を始めよう!!

▲これがリルルのジャンプ力。自分×5くらいの高さをジャーンプ。

▲お母さんの魔法は、やはり強力。毒サソリなんて、なんのそのだ。

▲お父さん、いくら腕力が強いからって、素手で戦わないでよね。

▲これが、壁に封印されたドラゴン。本当に動き出すのか。

▼アイテム一覧です。そのキャラクターによって使える物が違うからね。

スクープ!!
巨大シミュレーションゲーム開発情報大公開!!
「連合艦隊VS太平洋艦隊(仮題)」

開発 G.A.M.

by 我流子

あるソフトハウスが、パソコン用大型シミュレーションゲームの開発を始めた。その情報を得たＢＥＥＰが突撃取材を敢行!!

▲ゲームの舞台となる太平洋のマップ。水域と海域に分割した図だ。

ビッグゲーム発見!!

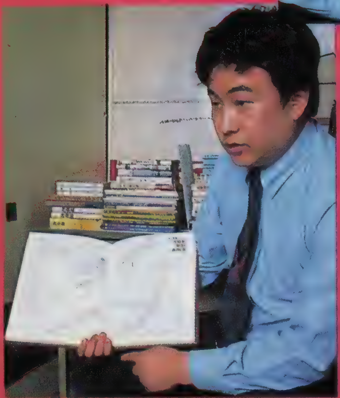
コンピュータシミュレーションゲーム界での今年最大の目玉を紹介しよう。そのゲームは、G・A・M・というソフトハウスが開発を始めた「連合艦隊vs太平洋艦隊(仮題)」だ。

このG・A・M・は、ポニーから発売されている「ナポレオン」を初めとしたゲームや、多数のビジネスソフトの開発を行っていたところで、技術力は確かなものがあり、おおいに期待できるソフトハウスだ。

さて、ゲームの内容はというと、1941年12月8日に開始された太平洋戦争をシミュレートした戦略級のゲームだ。今までのコンピュータシミュレーションゲームは個々の作戦を取り扱ったものが多かったが、このゲームは作戦の1つ1つを積み重ねていき、最終的には大日本帝国海軍を勝利に導びこうというものだ。

▲太平洋戦争について熱っぽく語る、制作者の阿部さん。

▶どーだいこの資料。阿部さんの家には、この数倍の資料があるぞ。



▼シンガポールでの作戦について詳細に書かれた本を見せてくれた。

史実に基づいたデータが命

プレイヤーは、日本側のみをプレイし、その立場は「海軍軍令部総長、陸軍参謀総長、軍需大臣」というポストを受け持つ。とくに海軍が中心のプレイになるだろう。対するコンピュータの受け持ちは、米太平洋軍及び連合軍だ。

このゲームの特徴として、太平洋戦争に登場した日本及び連合軍の艦船は、駆逐艦以上のものはすべて実名で登場することがあげられる。飛行機も同様に表示される。

また、このゲームは戦略級のために、根拠地、資源、技術力、工業力等がすべて細かく設定されている。

根拠地とは、ラバウルやミッドウェー等の地点のことで、これが全部で118ある。これらの根拠地1つ1つについて、飛行場、港湾設備の有無、どの資源が採れるか、食料品の在庫、ガソリン、重油等の数量が決められている。さらに工事によって根拠地をレベルアップしたり、占領地点を開拓することもできるのだ。

資源は、原油、鉄鉱石、特殊鉱石、石炭、ゴム、石灰、食料の7種類があり、その資源の量がゲームの行方を左右するといってもいいほど重要な要素になる。

技術力は、ゲーム中において新型機や新造艦、新兵器のプロトタイプを造るのに必要で、この数値が低いと旧式兵器で戦争をしなければならないという悲惨な目にあってしまう。

工業力とは、技術力や資源を使って兵器を製造する力のことだ。

このゲームのスケールは、1ターンが1週間となっていて、マップは、エリア方式をとっている。

一つのエリアを水域といい、水域は全部で68ある。また水域をいくつか集めた広い地域を海域と呼ぶ。海域は全部で10海域あり、その海域ごとに気象などのデータが入っていて、夏には台風、冬は波が荒いなどのイベントがある。この海域の状態というのも作戦遂行に重要な関わりを持ってくるわけだ。

ゲームの進行手順

ゲームのターン構成は、①編成フェイズ②偵察フェイズ③飛行機移動④艦船移動⑤戦闘という形になる。

編成フェイズには、自軍の作戦行動のすべてを企画立案してみる。このときに可動機の数や、資源の量などの各要素を頭にいれて作戦を立てる。

偵察フェイズには、偵察機を目的エリアに送りこむ。このときもそのエリアの天候等によって結果がさまざまなものに変わってくる。

メカも豊富にそろってる

このゲームの楽しみの一つは、太平洋戦争に使われた、ほとんどの飛行機と艦船が出てくることだろう。

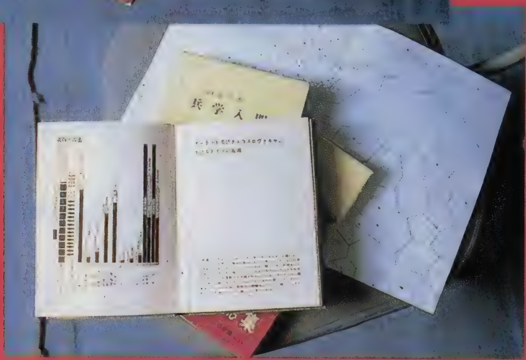
飛行機は、80種類以上あり、そのタイプも艦上戦闘機、陸上戦闘機、艦上攻撃機、爆撃機等の9種類に分かれている。これらには対地・対空攻撃力、爆撃力、命中率、操縦性、運動性、航続距離というデータがあり、それを実測値とともにグラフィック入りで画面に表示してくれる。もちろん乗組員の練度というものもあり、機体の性能を十分に引き出せるか否かに関わってくる。これは出撃して生き残ったり、訓練をすることによってレベルが上がる。それに飛行機を整備するための整備員も必要となっているのも凄いものだ。

さらにうれしいのは、戦争には間に合わなかったがプロトタイプの完成していた「キ-106」、日本初のロケット機である「秋水」や超長距離爆撃機の「富嶽」、アメリカ製の「B-31」、「B-65」等も登場する。

艦船もまた同じようにさまざまなデータが用意されていて、これにもグラフィックが表示される予定だ。船独自のコマンドとしては、改造がある。改造とは戦艦を空母にしたり、戦艦の対空力を強化したり、航空戦艦にしたりすることだ。

また、信濃以降の大和型戦艦や、ドイツのシャルンホルストと同じような巡洋戦艦や、アメリカの対大和用戦艦のモンタナ級、ミッドウェー級空母等の幻の艦船も登場する予定だ。

▼図説世界大戦という本は、第2次世界大戦前に書かれた本。



▲当時の列国の国力、経済力をまとめた本も資料として使われる。

▼ナポレオンを作った苦労話も聞きました。大変だったそうです。

▲戦略から戦術までのあらゆる資料をもとに企画が練られる。

最後に

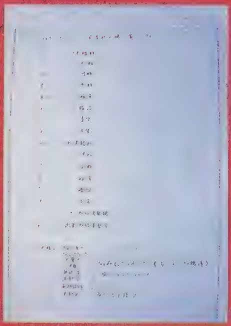
このゲームのシナリオには全体を通してプレイするキャンペーンシナリオのほかに、比較的短時間でプレイできる6つの作戦級のゲームシナリオもついている。

ところで、肝心の発売時期だが、今のところ11月中旬ごろを目指して開発を進めている。機種はPC-98シリーズとPC-88VA専用を発売する予定だそうだ。

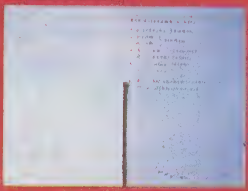
具体的なプログラミングはこれからだということなので、まだ画面写真などは掲載できないが、いずれにせよ、このゲームが完成すれば日本でもトップクラスの本格シミュレーションゲームとなることは間違いないだろう。

より詳しい情報が入りしだい、また報告するつもりなので、シミュレーションゲームファンは楽しみに待っていてほしい。

▼これが、戦闘機の区分とデータ表の一部。細かい!!

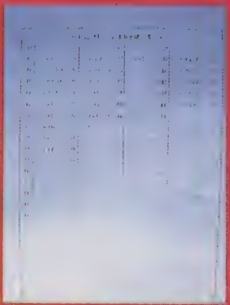


▼こんなシナリオを見ちゃうと、早くゲームがしたくなる。



▼これは、日本と連合国の爆撃機の一覧表。

▼その当時の連合国の主力戦闘機一覧表。



特集1

血湧き、指おどる

対マン勝負

コンピュータとの勝負もいいけれど、
やっぱり人間相手の勝負のおもしろさにはかなわない。
敵の心理を読み、虚をつき、裏をかく。
コンピュータが相手じゃ、
とうてい得られない興奮が味わえる。
だから対マン勝負がスキ！

イラスト／Y.KAGAMI

!青山球場

ファミスタ激戦中継

文／氷水芋吉改め芋吉馬琴　撮影●小阪和則　©(株)ナムコ

ファミコンの野球ゲームでは、無敗(?)を誇る青山球場。そこにわれらがBEEPERSが挑戦状を叩きつけたってんだから、こいつは見逃せない！　それでは……いざ赴かん、青山球場へ!!

謎のハチマキ集団青山に現る!?

時は4月の某日某夜。われらBEEPファミスタ5人衆（TAKE、サミー、我流子、たけじゅん、芋吉）は、青山球場での対外試合のために、監督の(編)K、コーチの(編)頭、そして〝ファミスタカメラマン〟小阪氏とともに、青山の街を行進していたのだった。

「青山球場の面子って強いのかなあ?」

「作戦会議」という名目で入った表参道のマクドナルドで、我流子はこうつぶやいた。しかし、答える者はいない。たけじゅんは、人の話もそっちのけでビッグマックをパクついているし、サミーはサミーで「米のメシがいちばんだにい」と言いながら一服している。Kにいたっては、誰かが床に落としたシェイクを踏み潰して！　散らした内容物の掃除に余念がない。

そんな皆の態度にいらだったのか、小阪氏がついに叫んだ。

⬆全長500kmを誇る青山球場も、入口はこんなにも小さいのだった。

「おまえら気合入れて勝てよ！」

小阪氏は、ソフトバンクを出発する際、駐車してあった出前のバイクを愛車「雨ガエル号」で倒してしまったり、その直後にTAKEON！の「たけおん走り」を目撃してしまったことなどで、何か不吉なものを感じていたのだろう。

この叫びに応えるかのように、それまでティッシュ片手に飛び回っていたKが、やにわに席について語り始めた。

「今夜の対戦相手は、糸井サン、石井サン、そして陣内サンっていう人と、あと2人ファミスタのできる人がくるそうだ。中でもいちばん強いのが陣内サンで、今まで負け知らずらしい」

⬅左の女性が、ウワサの「ノリのいい秘書嬢」。黄色い声援ってヤツだね！

⬇握手はしていても「カメラの目線」は外さない2人。

⬇糸井氏vs TAKEの試合。このカットにも、たけじゅんの姿はなーい！

こういいながらKは、懐からハチマキを取り出すや、

「さぁみんな、このハチマキをしめて気合を入れるんだ！」

だが、Kの掛け声とは裏腹に、誰もハチマキをしめようとはしない。それというのも、ここは表参道。周囲にはハイセンスな格好の人間があふれているというのに、なぜ「ハチマキをした変人の集団」にならねばならぬのか？

しかし、皆のそんな疑問も、次のKの言葉で消え去った。

「ハチマキをしめない者の勘定は

BEEPERSメンバー

我流子である。学生時代に何をやっていたかは皆目見当もつかないが、その「○橋名人」風の姿から見て、指の鍛練に励んでいたのかもしれない。

(芋)である。学生時代にバスケをやっていただけあって、さすがに背は高いのである……が、ただそれだけの「ウドの大木」という説も無視できない。

(編)TAKEである。学生時代にアメフトをやっていただけあって、さすがに「いい体してまんなぁ」なのである。別名「BEEPの防波堤」なワケないか!?

BEEPいちばんの実力者、くわ²(別名「サミー」)。彼はBEEP外で「サミー」と呼ばれるのを大変嫌がります。……ね、サミー！「やめてくれー！」

ガラが悪そうな(編)頭は、今回コーチとして同行しました。なのに、ある理由により、突然選手として参加する羽目に……。詳細は本文を見よ!!

たけじゅん(20)は、本文に自分のことが書かれていないので、すっかりスネてしまいました。誰か、このカワイソウなたけじゅんにファンレターを!!

なぐりこみ
BEEPERS VS 青山球場

もたないぞ！」

おぉ、なんたる頭脳的策謀！皆の心の琴線に、いや、皆の財布の金銭に、訴えかける作戦!!

……かくして発生した「謎のハチマキ集団」は、Kがマクドナルドの勘定を払い終えるのを待たずして、一路青山球場へと向かったのである。

K「おーい、おいてくなよ！」

青山球場とは？

コピーライター糸井重里氏の事務所の別名（青山に位置することに由来する）。オフィスにある28インチのTVには常時ファミコンが接続されていて、糸井氏、アシスタントの石井氏、その他多数の人間が、毎晩のようにファミスタに興じているそうだ（1986年10月号を参照）。

ちなみにルールは

試合のルールは5対5の1戦決着勝ち抜き戦で、先発投手を1人しか使えない（救援投手は全員使ってよい）以外は、まったく制約はない。応援、助言もありなら、口三味線も二枚舌もあり。俗にいう「アリアリ」ルールだ。もともとファミスタは完成度の高いゲームで、バグなどが少ないからこのようなことができるのだけど……それでも、たまに起きる「球の後逸」は、テイクワンベース（塁ひとつだけ進む）とすることにした。

そして、われらBEEPは、次のようなオーダーを組んだ。

先鋒・TAKE（小阪杯2位）
次鋒・芋吉
中堅・我流子
副将・たけじゅん
大将・サミー（小阪杯1位）

作戦としては、実力2位のTAKEでビビらせておいてから、(芋)・我流子・たけじゅんで中休みを取り(?)最後にサミーでカタを付けるというもの。青山球場のメンバーの実力がどれほどのものかは知らないが、まさか小阪杯1位のサミーに勝てるほどの力はないだろう、という甘い読みに基づくものなのだが、さて……？

対する青山球場側のオーダーは、以下の通り。

先鋒・石井サン
次鋒・糸井サン
中堅・陣内サン
副将・？？？
大将・？？？

副将、大将の欄が「？？？」になっているのは、何も「謎の秘密兵器」を気取っているわけではない。ただ単に、青山球場側の残りの面子が試合開始時には到着していなかっただけのこと。しかし、Kの言葉（「いちばん強いのが陣内サン」）からすれば、副将、大将には誰が来ても問題ないだろう。

というような取り決めがあった後、ついに決戦の火蓋は切って落とされたのである！

（ここから先は、試合結果の写真を見ながら進むこと）

TAKE、目立たずとも頑張る

さて、いよいよプレイボール！TAKE（C）と石井氏（T）の間で行われた。

TAKEは、さすがにCチームで小阪杯2位となっているだけあって、腕前に不安はない。初回に8打者5安打で3点をもぎとり、

↑かけふの打席に、ばあすが走ってエンドラン！ しかし、かけふ三振でばあす戻れず……ダブルプレイ!!

↑コントローラーを床に置く、独特のやり方。これにより、ABボタンの操作が素早くできるのだ。

⬅石井氏を破り、見事に緒戦を飾ったTAKE。Vサインが笑顔に映えて、まぶしいゼィ!!

青山球場メンバー

石井氏は、糸井氏の助手だ。「スケベだけどいい性格」で有名だった彼も、ファミスタを手にすると「真面目だけどイヤな奴」に変身するそうだ。

天上天下唯我独尊、萬流の家元であらせられるところの糸井氏の御尊顔でございます。切り抜いて神棚に飾るなり定期入れに忍ばすなり、ご自由に。

彼が「青山球場ナンバー1」といわれる陣内氏だ。彼の操るタイタンズは、暴力の権化となって、われわれBEEPを襲うことであろう！ ぐわし!!

?

?

⬆TV(試合)画面を食い入るように見つめるBEEPERSの面々。飲み物には手をつけず!!

きたへふは5回までパーフェクト。対する石井氏は、普段はWチームを監督しているのに、「Wチームは長打力ありませんから」(石井氏)と急きょTチームに変更したものの、慣れないためか、どうもいまひとつ調子が出ない。

結局、緒戦はTAKEが石井氏を下し、BEEPチームに1勝をもたらしたのである!

家元のガイアンツ

先ほども書いたように、糸井氏(いや、これからは「家元」と書こう——わからない人はお父さんに聞いてね!)のジャイアンツびいきは、有名な事実である。したがって、受け持つは当然Gチーム。誰よりもGチームの使い方がうまい……というウワサだ。

その家元は、ピッチャーの使い方にクセがある。本来リリーフであるはずのかとりを先発にして、「かとりの後にはえがわが控えているんだよ、フフフ」と、相手にプレッシャーをかけるのだそうだ。たしかにこの戦法、スタミナ十分のえがわを知っている者にしてみれば、十分プレッシャーになりうるだろう。

しかし……試合は延長11回までもつれた後、すみがたつかわにホームランを打たれ、決着がついたのである。なぜすみが打たれたのか？ それは「9回、代打にしだに対して、『左対左』にこだわってすみを投入したのがまずかった」(家元)というように、予想外の延長戦に、すみのスタミナが持たなかったためだろう(この采配は、王監督に似ているような……)。

……というのは、表向きの敗因。じつのところ家元は、その夜、(ホンモノの)巨人が中日に負けたショックのために、最後まで粘る気力が涌かなかったのではないか、というのがわれわれの見方である。

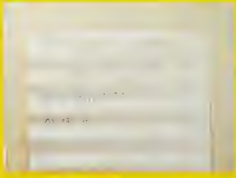
先発は打たれにくい？

第3戦でTAKEちゃんが、危なくなってきてもなかなか「きたへふ」をリリーフに替えなかったのには、それなりのわけがある。

ファミスタには、打率、防御力などのほかに、表面には現れていない「パラメータ(要素)」が多数存在する。走力もそうだし、スタミナもそうだ。しかし、それら発表済みのパラメータ以外にも、まだまだ隠れた要素があるのではないか？ と感じるのは、筆者だけではないだろう。

そのうちの1つが「先発・リリーフの違い」。一般に、先発ピッチャーは球速が落ちてきても長打を打たれにくいようなのだ(球が重い)。これが正確なことかどうかは、開発の人間に聞いてみなければわからないけどね。

ちなみに、Gチームのたつのりがチャンスに凡退しやすいのは、プレイヤーの勝手な思い込みが原因であることが多いようだ。



⬆TAKEは2連勝。このまま破竹の勢いで突っ走るかぁ？

⬆家元は、すみの投入時期を誤ったために負けてしまったと謂ふ。無念じゃ!
⬅家元いわく「サミーだなんて、まるでラフィン・ノーズみたい」。あれは『チャーミー』だって!

⬆くわえタバコの家元。彼の心の中は、この試合より今年の巨人軍の行方で一杯なのだろう。

⬅原因不明の「バグプレイ」。塁についていた1塁ランナーも、付き合いで(?)アウトに!

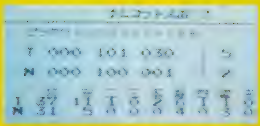
⬇歯を見せて下品に笑う(芋)。きっとウレシいことがあったんでしょうね。

青山球場最強の男、陣内

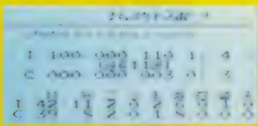
2連勝したTAKEの前に立ちはだかる3戦目の相手こそが、青山球場NO1の実力を持つ陣内氏(T)だ。とにかくこの陣内氏、攻めも堅けりゃ守りも堅い。初回の攻撃を例にとって見てみよう。

まず、まゆみが3塁強襲のヒット……と思う間もなく、盗塁でスコアリングポジション(2塁)へ

試合結果・評

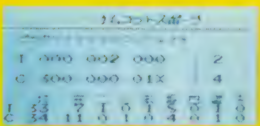


陣内(T)対芋吉(N)
いくら総合力で劣るナムコスターズといえども、芋吉の拙攻・拙守ばかりが目についた。守りでいえば、4回ツーアウト、おかだを内野ゴロにしとめたかと思ったら、送球を間違えて3塁に投げ、やらなくてもよい1点を与えた。攻めても4回に、1点取ってなおもツーアウト1・3塁のチャンスで、にゃむこが塁を飛び出し、アウト。
これでは勝てるわけがない。



陣内(T)対TAKE(C)
さすがのTAKEも、3戦目ともなると精神力が限界だったのか？ それともきたへふが限界だったのか？ ともかく、7回の先頭打者おかだが初球をホームランし、8回にはばあすがホームラン。これを9回ウラに、こうじのホームランで返したところでTAKEの力は尽きた。11回、ノーアウトから凡フライの目測違いでばあすが出て、ゲッツー取るもサヨナラ。

糸井(G)対TAKE(C)
とにかく緊迫した試合。4回、しのすかの2塁打から、くろまてのホームランで同点に追いついたかと思うと、ウラの攻撃でできぬかさがホームランを打ち返す。8回、おう、やまくらで連打したかと思うと、9回ウラ、6番からの猛打でお返しをする。糸井の敗因は、9回に替えたすみが、延長に耐えられるほどのスタミナを持っていなかったことか。



石井(T)対TAKE(C)
TAKEが初回の得点で楽をできたのに対して、石井は5回までパーフェクトに抑えられるなど、Tチームの特徴をつかめないまま苦戦を強いられた感がある。とくに9回。石井がばあすを1塁において、ツースリーからかけふでエンドランをかけるのだが……かけふは3振、ばあすも1塁に戻れずアウト。これは、まことにTチームの鈍足さを知らぬがゆえ、というほかない。

↑外見とは異なり(?)、しつこい野球を展開する陣内氏。TAKE苦戦！

↑〇芋の登場とともに、場の雰囲気は一変してしまった！ でも、もしTAKE ON！ がいたなら……二変・三変ぐらいじゃ済まなかったはず!!
↓「あぁ！ ぴのがアウトに……」信頼していたぴのに裏切られた〇芋。

と進塁。続くよしたけは内野ゴロに倒れるが、その間にもまゆみは3塁へ。その後ばあすのヒットが出て、着実に1点を稼ぐ。

どうだろう。この堅さは、BEEP内でもサミーかTAKEちゃんにしか見られないもの。取れるときには必ず点を取るという姿勢が、勝つためには重要なのである。

かてて加えてTチームの暴力！ 7回、明らかに球威が落ちてきたきたへふを、TAKEは「替えると打たれちゃうよ」と言って、なかなか替えようとしなかった。その間隙に付け込んで、まずはおか・だの暴力！ さらには8回にもばあすの暴力！ これで勝てというほうが無理なのである。

しかしTAKEは、よく粘った。11回にミスで1点取られて、結局負けはしたのだが!!

↑キャッチャーがホームを離れた隙に、本塁に走るぴの。お情けで点をもらったようなものだが……。

お調子者の、血が騒ぐ!?

「勝てというほうが無理」の陣内氏にナムコスターズが勝てるわけがない、と思った〇芋は、最初から正攻法で勝つことを諦めた。ではどこで勝つのか？

もちろん口でだ！

試合中、〇芋はありとあらゆる手段をもって、陣内氏を翻弄しまくった。フライが上がれば「どこだどこだあ？」と叫んで陣内氏の走塁を困惑させ（戻っていいのか走ったほうがいいのかわからなくさせる）、ばあす相手のときは「暴力こわいよー！ 敬遠だよー」などといいながらも、ちゃっかりストライクを奪う、などなど。

しかし、口でだったら青山球場の面子も負けてはいない。ノリのいい秘書嬢（早口で繰り返して言ってごらん！）は、「ヘンな人！」攻撃で〇芋に2のダメージを与え、家元は「こーゆーヤツって、面接のときに会社の人が困るよね。ウソつきなんだけど、妙に明るくて丁寧なんだもの」などと〇芋を評する。そして次第に、試合は〇芋と家元の舌戦の様相を呈しはじめ……。

「学校どこなの？」

「都立○○者センターの近くです」

「○○者っていえば、××のとき△△でさ」

「その近くで△△すると、友達がボクと離れて歩くんですよ。なんでかなぁ？」

「○○の『コンにちわぁーっ！』」

（家元と〇芋の発言の大部分が禁止用語にあたるために、読者諸君にお見せできないのは残念である）

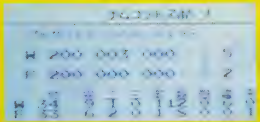
えっ、試合はどうなったかって？ 負けたに決ってるじゃない！ でもいいんだもん!! 家元に「芋吉馬琴」っていう名前ももらったし、ぴのは最終回に1点取ったし……。

↑「どうせサヨナラホームランで勝ちますよ」我流子のシナリオは実現するか？

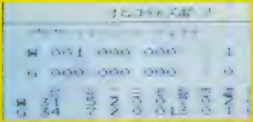
我流子の「シナリオどおり」戦法

〇芋の不思議なノリによって、すっかりヒットポイントを奪われてしまった陣内氏。彼の次なる相手は、「○橋名人ルック」に身を包んだ我流子、通称「がり」だ。

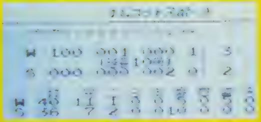
がりはかなりの野球マニアで、自宅のプロ野球ゲームでは、選手の経歴、出身地、年俸まで細かく決めるというほどの偏執狂。そんな苦労の甲斐あって、今では「筋書きのないドラマ」と呼ばれてい



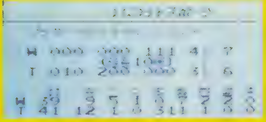
石井(W)対サミー(F)
試合の端ばしに、サミーらしからぬ「凡プレイ」が多かった。たとえば初回に、なんでもないサードゴロが取れなく、エラーも重なり、2点。ウラの攻撃でも、ホームランでは点を取れるが、タイムリーヒットがまったく出なかった。6回の石井の攻撃（打順1番から）は、内野安打&盗塁を繰り返し、タイムリーヒットで点を取るという、最高の勝ちパターン。



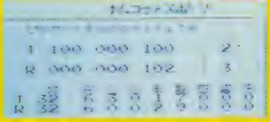
石井(W)対頭(G)
糸井同様、頭もその晩のナイトゲーム（巨人が負けた）の影響を受けたのか、まったくの不調。対する石井はホエールズファンの強みか、まったくの絶好調。頭の攻めでとくに惜しまれるのが、初回、1アウト満塁でのよしむら・なかはたの凡退。「僅差の試合では、チャンスを生かしきったものが勝つ」の言葉を証明したといえよう。



石井(W)対たけじゅん(S)
これは今シリーズ初の完封試合か？ とも思われたのだが、9回ウラ2アウトから、たけじゅんは意地を見せた。タイムリーヒットにより同点。しかし、そこでサヨナラ勝ちにできないのが、いわゆる「たけじゅんの押しの弱さ」。人間的に粘っこい石井と、あっさりしたたけじゅんの差が出た試合といえるだろう。だいたい、盗塁の数からして違うのだ。

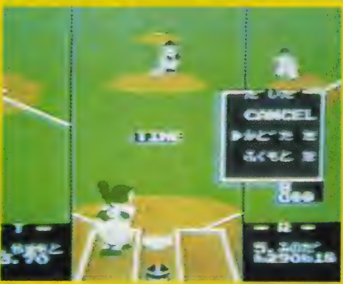


石井(W)対我流子(T)
典型的な、走りのチーム対打ちのチームの戦いだ。しかし、石井のヒットを積み重ねて点を取っていくやり方に比べて、ホームランでしか点の取れない（かけふのソロ、ばあすの2ラン、3ラン）我流子は、いかにも「チームの力に頼りきっている」ようでよくない。石井は7回2アウトまでパーフェクトに抑えられていたのに勝ったのである！



陣内(T)対我流子(R)
「青山球場ナンバー1」と呼ばれる陣内のTチームに対して、本来はTチーム使いの我流子がRチーム担当。リーグ屈指の強打チーム同士の試合なので乱打戦が予想されたが……なかなかどうして、双方堅い守りで僅差の試合。9回ウラ、2アウト2ストライクからのサヨナラホームランは「かどた」によるもの。ここ一番ではさすがに強い。

↑かどたの「代打逆転サヨナラホームラン」！満塁だったらもっとドラマチックだったのにね!?



↑Rチーム、代打の切札かどた。彼はチャンスに必ず打つ……打つはずだ……打ってちょーだい!!

るはずの野球も、先の展開が読める！までになったとか（本当かどうかは知らん）。

そんながりだから、まゆみに先頭打者ホームランをくらっても、7回にヒットで1点追加されても、心配なんぞは毛の先ほどもしやしない。ピンチになってもただ一言「最終回に逆転サヨナラで勝ちますよ」と豪語してはばからない。

そして運命の9回裏。2アウトランナー1塁から……がりは、代打にかどたを出した！かどたが打てなければ、当然ながらゲームセットだ。しかし、かどたはかんたんに2ストライクに追い込まれてしまう。どうする、どうする？と、誰もががりの負けを疑わなかったその瞬間、快音を響かせて飛ぶ打球！今度は誰もがわが目を疑った！逆転サヨナラホームランを打ったのだ!! BEEP面々の喜びを後目に、がりはこういい放った。

「いやぁ、シナリオどおりですよ」

2周目の石井氏は強かった

我流子が陣内氏を打ち破ったとき、「その問題」は表面化した。なんと、青山球場の残りの2人が来ないのだ！もう約束の時刻を2時間近くも過ぎているから、今から来るとは考えにくい。

しかし、誰もが「このまま終わらせてしまうと、悪い後味しか残らないだろう」と考えていたそのとき、「では、われわれがもう1回ずつやりますから、そちらはコーチの方も含めて、6対6の試合に変更しませんか」

このような提案が、青山球場側からなされ、われわれも同意したのである。かくしてこの決戦は、5対5の勝ち抜き戦から、3対6の変則戦へと変更になったのだ。

ともあれ、2周目の石井(W)対がり(T)戦に始まる、3戦の結果(前ページ)を見てもらいたい。緒戦でTチームを受け持ったために、力を十分発揮できなかった石井氏が、Wチームを受け持ったことで、まるで水を得た魚のように、滝を昇る鯉のように（あるいは沙羅曼蛇の2周目のように急に強くなり）、勝ち進むさまを！

いったん勝ちだすと、もう青山球場の勢いは止まらない。陣内氏が、いきなり「石井さん、今日はスケベなことといいませんねぇ」などといいだすかと思えば、家元は、巨人を受け持ち苦戦する(編)頭に対し「同じ巨人を使う者としていわせてもらえば、ここでかとりに代えたほうがいいのではないだろーか」などと、敵に助言をし出す始末。まあ、我々BEEPの面々は、屈辱にまみれながらもまだ「サミーがいるからいいや」などという安心感を抱いていたのだが……。

↑次の一打から試合の流れが変わる！平凡なレフトフライを捕れない我流子に、動揺の色が……。

「やりてぇーよぉ！」

ところが、頼みの綱のサミーときたら、本人いわく「待ち疲れちゃったよ」の状態にあるではないか！さっきまで「やりてぇーよぉ、やりてぇーよぉ」と叫んでは、家元の失笑をかっていたサミーが、

↑痛恨の悪送球！は後攻のサミーによるもの。使ったIIコンが悪かったのかなぁ……!?

↑メンバー不足で平身低頭の石井氏。しかしこれから本性を現わす……。

やっと自分の番が回ってきたと思ったら、ぐったりしていて役に立たないとは。ああ、なんてことぉ！（Ⓒ・ぺんちゃん）

だから……サミーの試合については、もう触れたくありません。結果の写真と評だけで、勘弁してください……それにしても……サミーが負けるなんて……小阪杯1位って、いったいなんだったんだろう?……はぁーあ（SIGH！）……。

痛み分けだが……痛い負け！

そんなわけで、始める前の甘い読みはどこへやら、われらBEEP編集部の精鋭は、青山球場軍団の前に――というか、石井氏の前に、もろくも敗退をきっしたのである。敗因としては、さまざまなことが考えられるだろう。芋吉の無

➡待ち疲れたサミー対ノリにノってる石井氏。こりゃあ勝負はわからないぞ。

意味なノリ、我流子の「負けのシナリオ」(自分が負けることまで予想したのだ)、そして何より、サミーの待ち疲れ……まぁ、負けて多くを語るのはよそう。

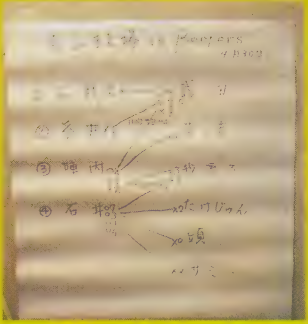
しかし、そんな打ちのめされたわれわれに、家元はこんなあたたかな言葉をかけてくださったのである。

「じゃあ今回は、ボクらのほうも人数もそろわなかったことだし、痛み分けということにしようか」

どう聞いても、家元が勝ち誇って言っているようにしか思えないのだが……まあいい。今はこの言葉を、額面通りに受け取っておこう。いずれリターンマッチの機会があったら、そのときこそは勝利をものにし、こう言ってやるのだ。

「いえいえ、勝利だなんてとんでもない! 万世一系の大家元から勝ちをおさめようなどとは、私めのような下僕にとっては万死に値するほど畏れおおいこと。この勝利は、謹んで家元にお譲りいたしまする。さささ、お納めくださいまし……」

その日に向かって、今日も練習するとしようかぁ!!



⬆嗚呼、こんな結果に終わるとは、誰が予想しえただろう。サミーが負けてしまったのだ。

⬇「女ピース」(糸井氏の発案)をやりながらの記念撮影。

ファミスタ・テクニック編

魔送球ってなーに?

魔送球とは、星一徹が編み出した……ではなく、たんなる「速い送球」のこと(命名は⑦)。投げる方向の✚字コントローラーとAボタンを同時に押すと、通常の山なり球とは違った、スピードの速い球を投げることができるのだ。

ただしこの方法は、コントローラーの間違った場所を押しやすいので、細心の注意が必要だ。間違った部分を押してしまい、間違った塁に投げてしまうことを、BEEP編集部では「指が太い」と称している(「指が太いからコントローラーの操作がうまくいかない」の意)。

『切り返し』で盗塁を

「ぴの」「やしき」「おおいし」のような、足の速い選手にぜひとも覚えさせたいハイテク、それがこの「切り返し」だ。これを使えば、塁間に挟まれても怖くなく、むしろ嬉しくなること間違いなし。

普通、追いかけてくる野手の足は異様に(ぴのより!)速いのだが、それに比べて塁に戻るときはスピードが落ちる。これを利用した技が「切り返し」なのだ。

手順を説明しよう。まず挟まれたら、一方が追ってくるのを待つ(A)。追ってきた野手が球を投げたら(B)、向きを変えて戻っていくところを追い抜く(C)。この状態からあわてて返球すると捕球できず、ゆっくり返球しても間に合わないので、どちらにしろ走者は塁に戻れるというわけだ。

ただし、相手の送球タイミングが早いとき(とくに、野手と走者のスプライトが触れあっていると き)は、どんなに悪い送球でもアウトに判定されてしまうので、注意が必要だ。

写真A

写真B

写真C

あと、ピッチャーなどがカットに入っている場合にも気をつけたい(逆にいえば、守備側はカットプレイで防げる!?)。

ハイテクにつき、徹底した練習を望みたい!

『ミウボール』はあるのか?

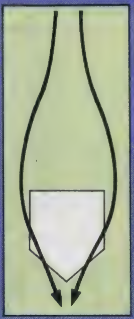
『ミウボール』とは、86年10月号の青山球場の記事にも紹介された、図のような投球のことだ。任天堂の野球では、これは「絶対に打てない」という伝説さえ作られたぞうだけど、ファミスタでもこれは使えるのだろうか?

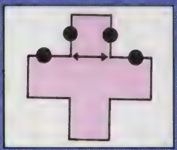
答えは「イエス」だ。とくに「ひ・か・し・お」「き・や・ら・か」などの変化球投手の手にかかると、これは「魔球」以上の「不気味な球」となって蘇るのだ。

ただし、ピッチャーがグレードアップしたぶん、バッターも力をつけているので、『ミウボール』が以前のように「絶対に打てない」というわけではない。「ばあす」「おちあい」級になれば、たとえバットの先にかすっただけでもホームランとなる(ことが多い)し、そもそも超スローボールは、スピードボールと同じくスタミナを消耗するものなので、そんなには多投もできない。

結局この球は、相手の心理を読みながら、ここぞというときに「打ち気をそらし」、しかも「ストライクを取っていく」ために使う球だといえるだろう。

なお、同じような球として「落とさないフォーク」もある。これらを使って、多彩な投球術を磨いてほしいものである。





ミウボールの秘訣は「カーブ・シュートが両方とも得意なピッチャー」が「超スローボール」を「ホームベース下端にギリギリ引っ掛かる」ように投げることだ。操作・軌跡は図を参照のこと。

最新VSゲームで大爆発!!

ファミリーボクシング

ファミリーコンピュータ　ナムコ　6月19日発売　4,900円　文／氷水芋吉改め芋吉馬琴　Ⓒ㈱ナムコ

負けてクヤシクないことってあるだろうか？　いやないね。格闘技ならばなおのこと勝利の美酒は美味しいはず。

「ファイト!!」レフリーのオッサンはハゲ頭である。

ファミスタの仇はファミボクで！

ファミリースタジアム・小阪杯で、勝率5割以上は達成できたものの、ついに宿敵「くわ」に1勝もできなかった、氷水芋吉改め芋吉馬琴。傷心の彼がふらりと立ちよった後楽園ホールでは、今まさにプロボクシング日本ライト級タイトルマッチが行われようとしていた……。

ふははは……。今のボクは先刻までのボクと違い、たいへん興奮している。その原因は、先程観た「プロボクシング……」にあるのだ。これはスゴイ試合だった。

なにしろ、チャンピオン、挑戦者ともに日本屈指のファイタータイプ（攻撃主体）のボクサーだから、開始のゴングから終了のゴングまで、徹頭徹尾打ち合いっぱなし。とくにチャンピオンはもの凄く、アッパーで相手の上体を起こしては上から殴りつけ、起こしては殴りの繰りかえし。しかもその1発1発が重さにして150キロ以上あろうかというハードパンチだから、挑戦者はたまったものではない。ところが、普通打たれまくると動態視力が落ちてきて、自分のパンチは当たらず、相手のパンチはよけられず、ますます動態視力が落ちていく、という悪循環に陥ってしまうのだが、この挑戦者は

まずは自分のキャラを作ること。パワーポイントは、たったの9だ。

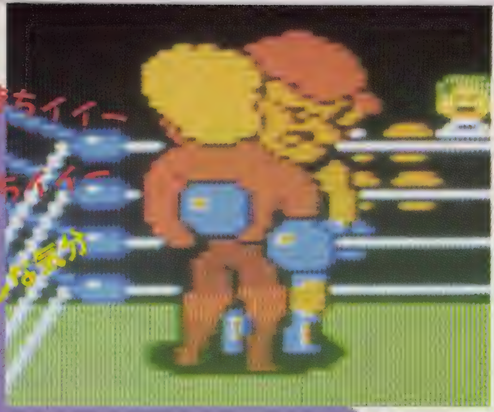
ファミリーボクシング 用語辞典

トレーニングモード　自分の腕を磨くだけでなく、自分のキャラクターを作って成長させる場。最初パワーポイントは9しか持っていないので、ここでパートナー7人とスパーリング（練習試合）をして勝っていけば、何人か勝つごとにパワーポイントをもらえる。このパワーポイントをうまく使って、またパワーポイントをかせごう。

パワーポイント　そのボクサーの個性。トレーニングモードで増やせる。「パンチ力」「スピード」「スタミナ」という3要素は、プレイヤー自身で試合前に振り分けられる。たとえば初めての試合だったら9を3等分するもよし、パンチ力を5にして残りを2ずつにするもよし。数が多いほど、その力は強いわけ。

パワーポイントをいかに振り分けるか？　相手を見ながら決定しよう。

パスワード　トレーニングモードや、ランキングモードで、試合が終わるごとに表示される。メモしておけば次回も続きを始められるってわけ（強さだけでなく、何勝何敗何KO、ランキングも残る）。



なぜか、みだらな想像をしてしまうぼく！

違っていた。ラウンド前半で打たれまくりフラフラになっている…と思いきや、突然シャキッとしては、殴り返し始めるではないか。

結局、解説の輪島氏の「早いラウンドで勝負が決まる」といった予想を裏切って、勝負は一進一退、百進百退ぐらいを繰り返しながらも、ついに第7ラウンドへ。このあたりになると、2人とも顔はボコボコ足はフラフラで、どちらが勝っても不思議ではないぐらい。2人には「倒れたら楽になれるんだろうなぁ……」なんていう危険な誘惑が渦を巻いていただろう。

そんな折りも折り、挑戦者はテンプル（こめかみ）に右の連打をくらい、ついにダウン！　輪島氏いわく「もう立てないでしょう」となるのだが、ボクシングはそんなたけじゅんなものではなかった。挑戦者は立ち上がる！　しかも声をあげながら、再びチャンピオンへと向かってゆく!!

うーん、これほどの試合を観て感動しない者がいるだろうか？　いや、いない(反語ね)。現にボクが感動した。この試合のおかげで落ちこんでいた気分も直った。そして何より……

ファミスタの仇を、ファミリーボクシングで討とうという気持ちになれたのだよ、ふはははは!!

ぐ²わ、首を洗って待っていなさい!!　というわけで、BEEPで次に流行りそうなVSゲーム、それがファミリーボクシングだ。

とにかくこのゲーム、基本的な設定からして「他の人間と競い合う」ことを前提とした作りなんで、奥が深いことは発売前から保証ずみ。とりあえず今回は、ボクがいかにして宿敵ぐ²わに復讐しようとしているか、そのあたりを頭において読んでもらいたい。

さて、どうやって料理してやろうかな……。

★対ぐ²わ作戦その1

できるだけ早くファミリーボクシングを手に入れて、家でぐ²わより早くキャラを成長させることにしよう。そういえば、ナムコの人は「KO勝ちが多いほど成長の仕方がよい」と言ってたっけ……。

自分のキャラをトレーニング

試合に勝つためには絶対に欠くことのできない、明日のための、そのー、そのー、そのー……それが「トレーニングモード」だ。詳しくは下段を見てもらうとしても、このモードは単に腕を磨くだけでなく、キャラクターを成長させる場でもある。ここをいいかげんにやっていては、とても打倒などできやしないのだよ。操作方法はごく単純。Aボタン

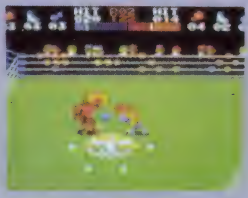
スパーリング　トレーニングモードでのスパーリング（練習試合）は、最高255試合こなせる。この中でパワーポイントをかせげるだけかせぐといいだろう（最大99ポイント）。

なんだかんだ言って、結局は勝ったのである。

パンチ　基本は3種類、Aボタンで繰り出す。縦方向に並んだときに、ストレートとフック。横方向に並んだときはストレートとアッパー。この他にも相手とのタイミング次第で、スペシャルパンチも出せる。

ディフェンス　何種類あるのかはわかっていない。Bボタンで操作するが、ダッキング（上体を曲げて、打撃から顔面を防御する）やスウェーイング（上体を後方にそらして相手の打撃範囲からのがれる）、またスリッピング（ダッキング＋攻撃）などあるようだ。

体力回復　普通のゲームならパワーアップアイテムが出てくるだろうが、このゲームはもっと自然に実現している。それはクリンチとボタン連射だ。



ダッキング＆ストレート戦法は、なかなか使えるぞ。覚えておこう。

⬇スペシャルパンチ「きりもみフック」の連続写真だ。

でパンチを出し、Bボタンでディフェンスする……んだけど、単純な操作とは裏腹に、動作の種類はかなり多いよ。パンチひとつとっても、✚の方向を押してるか押してないか、相手との並び方が縦方向か横方向か、間合いなどでストレート、アッパー、フックと変化するんだからね。もちろんディフェンスも、ダッキングやスリッピング、スウェーなど数種類あるぞ。

ゲームシステムとしては、各自バイタリティを持っていて、パンチが当たると減るのはもちろん、空振りも体力に関係する。おまけにこの当たったパンチ(有効打)数が、KOにならなかった場合の判定材料となる。しかしそれは先の話。ここで言いたいのは、このゲームでは「体力回復」を、変なパワーアップアイテムだけに頼らず、もっと自然な方法で実現しているということなんだ。

その方法の一つは、試合中のクリンチ。これは両者ともにエネルギーが一定量増えるから、こちらが優勢のときは使うべきではない。でも、自分のパンチ力が弱く、KO勝ちが狙えないときは有効な手だ。

そしてもう一つは、ボタンの連射。敵の連打をくらってダウンしたときや、インターバル時に連射すると、エネルギーがよみがえってくるんだよ!!

だいたい、このゲームは連射がそこそこ重要なテクになっているんだ。というのも打たれてる間はディフェンスもフットワークも使えないから、連射スティックなみの早押しができれば楽!(ところが連射スティックは使えない)

かといって連射のみじゃ勝てないぞ。空振りは体力減だし、スピードの早い相手には、16連射も通用しない。結局は「的確なパンチ」「素早いディフェンス」でヒット&アウェイを繰り返すしか手はないようだな。

★対ぐ²わ作戦その2

スペシャルパンチ(きりもみフック、すっとびストレート、ふっとびアッパー、必殺場外パンチ)をマスターする。間合いをはかってカウンターぎみにパンチを当てると出るようだけど……修練を積んで覚えるぜい!

人間相手もWATCHもあるよ

自分のキャラと腕がある程度強くなったら、さっそく人と試合をしておこう。2人でやる場合はVSモードをセレクトして、お互いの名前、パスワードを入れたら試合開始だ。このモードでは、5ラウンドの試合を5回行うようになっているから、同じような実力の選手同士で戦ったほうがダレなくていいだろうね。

また、BEEP編集室のように何人もで試合をやりたいようなときはトーナメントモードがありがたい。今回はこれで○○杯トーナメント戦が行われることだろう(小阪杯はリーグ戦だったので、勝率計算だの何だのがややこしかったわけ)。

さらに! ファミスタにもあったWATCHモードが、ファミボクでは2種類もあるのが見逃せない。WATCH1モードはトーナメント戦。WATCH2モードは、VSだから、これでリーグ戦をやってもおもしろいんじゃないかなあ? ちなみにWATCHモードでも、ボタン連射で体力は回復するから、気分はもうセコンド!ってとこですかな。

★対ぐ²わ作戦その3

対戦前に、秘かにぐ²わのパスワードを手に入れて、WATCH1モードで対戦させてみたい。それでもしボクのキャラが負けたなら、対戦を延期して、キャラを強くしてから改めて対戦すればいいし…。あと、ランキングモードで上位のランクを得ておけば、対戦のときにぐ²わがビビるかも!?

人と競ってこそ華

という具合に、ファミリーボクシングは、対人戦がとてもおもしろい。対人戦抜きにしてファミボクは語れないのだ。1人用のラン

クリンチ 抱きつくこと。敵味方とも、一定量のパワーが回復。しかし狙っても、そう簡単にはできない。

アブナクなったらクリンチ。

ボタン連射 ダウン時や、インターバル時に連打すると体力は回復する。しかし連射スティックには対応していない。

スペシャルパンチ きりもみフック、すっとびストレート、ふっとびアッパー、必殺場外パンチがある。相手もいるし、そう簡単には出ない。とくに最後の場外パンチは一撃必殺の効果がある。

消耗した体力も、ボタンの連射でまたたく間に回復する!

VSモード 2人プレイ用。トレーニングモードで成長させたボクサーで戦う。

トーナメントモード 最高8人まで参加可能(8人に満たない場合は、

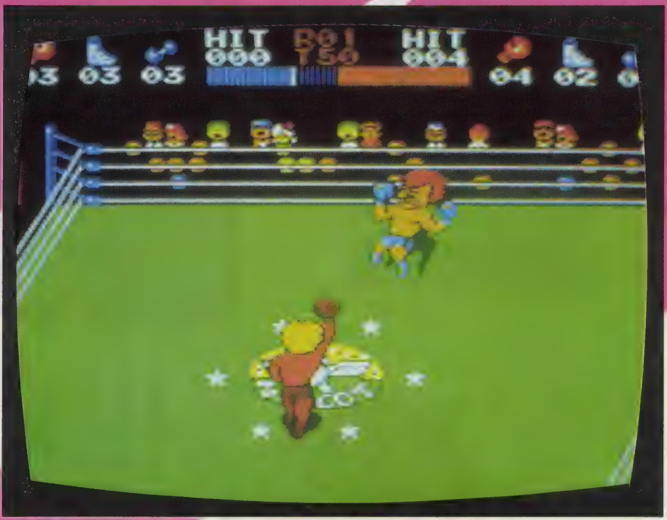
2P同士のVSモード。対くわ²戦の前にTAKEちゃんで小手調べ!

「ふっとびアッパー」もスペシャルパンチのひとつだ。自分で研究してみよう。

すっとびストレートその1。横方向は比較的出る。

キングモードというのもあるけど、このゲームは人と競ってこそその味を発揮するといえる。

ここにかかげたような作戦で、ファミボクトーナメントでは、きっと宿敵ぐわに勝ってやる。きっと大丈夫さっ！



すっとびストレートその2。縦方向はなかなか出ないぞ！

㊓「むふふふ……！ 芋吉くん、おっと今月は芋吉くんだったな。私は、春の陽気にまかせて、黙ってこのページを担当している人間じゃないことを覚えておくがよい。そしてこの取材をしたとき、ナムコの担当者Kさんが風しんで隔離されていたことも覚えておいてほしい。そしてそして私が年中ピンボーなのも覚えておくがよい。私と対戦したいなら、ファミボクを1本与えてくれるくらいの度量がほしい。よろしくね」

へん！ 買い与えるくらいなら1人でファミボクのイベントに参加するからいーのさっ!! ふははは、はぁ～（あーなさけなや）。

力では劣っていたものの、クリンチ＆逃げの作戦が効を奏して、ついに判定勝ち！

★対ぐわ作戦その4

姑息な手段としては、

・連射速度を上げるために、筋肉に注射をする。

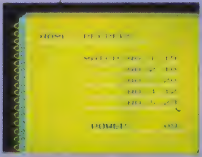
・ぐわのパスワードを盗みだし、焼き捨てる。

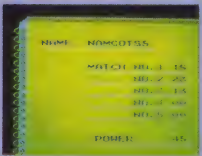
なんてことも考えたけど、ちょっと無理だろうね。

残りをコンピュータが受け持つ）。

WATCH1モード トーナメント戦で、自分のキャラをコンピュータに受け持たせて観戦する（参戦も可）。

WATCH2モード パワーポイント99を5人に振り分け、5対5のチーム戦ができる。3勝するための戦略がポイントとなる。





ランキングモード 対コンピュータで新人戦から世界戦まで戦う。まあ、ハクをつけるためのもの。自分の実力の判定に使おう。

最新VSゲームで大爆発！

スマッシュピンポン

●任天堂 ●ファミコン(ディスク) ●2,500円 by たけじゅん
Ⓒ 1987 Nintendo/KONAMI

スポーツシリーズで定評のある任天堂の新作はピンポン。操作はいたってかんたんで、アクションゲームはニガテという人でも十分楽しめる。おまけにVSモード付きとくれば、対マン勝負にもってこい。元卓球部部長のたけじゅんがワザを伝授するゾ!!

▲さぁ、緊張の試合開始。やはり先取点は欲しいぞ～!!

たけじゅんのクラ～イ過去

じつはボク、高校時代に卓球部の部長やってたんだ。だから「卓球」って聞くと黙っていられない性格なんだよね。この前も、テレビのチャンネルをなにげなくひねっていたらNHKで卓球選手権大会の模様を放映していた。もちろん最後まで見たし、そのあと高校時代に使っていたラケットを押し入れから出して素振り100回やったことはいうまでもないね。

そんな矢先の卓球ゲームだからボクはいちはやくこの仕事を受け持たせてもらったんだ。だから、この記事を読んでくれる諸君には「スマッシュピンポン」が絶対うまくなってほしい。まぁ、こんな気持ちになるのも元卓球部部長の宿命というものかね……。

ほんじゃ、これから始まる厳しい修行にみんなついてこいよ！

問題のキー操作

さて、何事もまずは基本からだ。かの川上哲治も「基本が大事じゃ」と口をスッパクしていっていたんだから間違いない。てなわけで、キー操作の説明からいってみよう。

まず、ラケットの移動方法はというと、これがなんと全自動追尾システム付き！　かんたんにいえば、ラケットが勝手にボールを追いかけてくれるってわけ。ほんとに贅沢な機能がついたもんだ……。この機能により、キミはラケット移動に関しては一切関知しなくてすむので、ボールを打つタイミングを覚えることに集中すればいい。

というわけで、次はラケットの振り方について述べる。ラケット操作は✚ボタンで行い、フォアハンドからバックハンドへのチェンジは、Aボタンをプッシュすることによって行う。で、✚ボタンのラケット操作は、左プッシュが「ドライブ(フォアハンド)」、右プッシュが「カット」、上プッシュが「スマッシュ」に対応している。ちなみに、サーブはBボタンである。たったこれだけの操作で、手に汗握る「スマッシュピンポン」がプレイできちまうんだ。キミたちは幸せ者だなぁ……。

まずは、修行あるのみ

ではこれから最初の修行に入る。まずは、フォアハンドだけでしっかり返せるように練習しろ。どんな球がきてもフォアハンドだけで返すんだ。勝とうなんて考えてはいけないぞ。

どうかな？　だいぶ返せるようになったかな？　うんうん、そう

◀右
一応ボールはアウトだけど、どっちが失敗したんだろう!?
◀左
任天堂のテニスよりもキレイな声で「ネット」といってくれる。

▶ノーマルサーブばかりでなく、バックサーブをおりまぜるのもいい。

▲フハハハッ、私のスマッシュを受けてみろ〜い！

▲ヤバイ、高めのボールをカットしたら左に飛び過ぎちゃった!!

か返せるようになったか。ところでフォアハンドだけではどうしてもアウトになってしまう位置があるのに気付いたかな？　そうだ、左サイドのボールをフォアハンドで打つとアウトになりやすいんだ。

　そこで次なる修行に入る。フォアハンドでは返しにくい左サイドのボールを華麗に打ち返すために、バックハンドを覚えるのだ。これは、さっき説明したとおりAボタンをプッシュしてバックハンドにしたまま打つのである。さぁ、今度はフォアハンドを一切使わずにバックハンドだけで打つことに専念しろ。Aボタンを押しっぱなしにして打つだけだからかんたんだろう。

　さてさて、この辺からちょっと難しくなってくるかな。次なる修行は自分の判断でフォアハンド、バックハンドを使い分けるんだ。でも、最初は素早い判断ができないと思うので、中央の縦ラインより右にきたボールはフォアハンド、左にきたボールはバックハンドで打つ、と決めてやると判断しやすいんじゃないかな。この使い分けに慣れるのが一番難しいところであるからして、時間をかけて指に教え込んでいくといいぞ。

　いよいよ修行も大詰め、ここまでのキー操作を修得した諸君は、次に小技の訓練へとまいる。

　卓球でも小技中の小技といえば、「カット」。リズムに乗って打ち合っているとき、不意にカットを折り混ぜてやるとタイミングがくずれて相手がミスしやすくなるのだ。今まで覚えた技と合わせて、カットの練習をしてみろ。相手がコンピュータだとこの技はあまり効かないが、人間相手には効果てきめんなので、ぜひ修得してほしい小技である。ただし、相手が高く上げたボールをカットするとオーバーしてしまう恐れがあるので、その判断力も磨いておくといいぞ。さらに、スマッシュを覚えれば、キミは一人前の卓球マンだ。

修行の成果

ここからは苦しい修行の成果を存分に発揮してもらう実戦訓練だ。高等テクも紹介するので目を皿のようにして読んでくれ。また、相手が人間であることを想定して書いていくのでそのつもりで。

　まず、ラリー（打ち合い）が続いたときに、その均衡を打ち砕く技が「左右揺さぶり作戦」だ。

　自分はコートの中心付近に位置し、早めにボールを打つことにより左へ、グッとためてから打つことにより右へボールを散らすのである。これを3回もやってやれば相手は勝手にミスしてくれるであろう。

　次は、サーブを出すときの技。これは、✚ボタンを右に入れ、ゆっくりと高くバウンドするサーブを打つと相手はスマッシュを打ちたくなるという習性を利用した作戦で、バウンドサーブを低い打点で出してやっても相手は反射的に

▲きわどいボールをなんとかバックハンドで打ち返せた！

▲おもむろにポーズボタンを押すとディスクぼうやが素振りを……。

▲ディスクぼうやのハーフタイム。あ、これはディスクお嬢ちゃんか……。

▲バックハンドのとき小指を立ててしまうのは育ちのよさ？

▲何を思ったか２Ｐがラケットで台をソウジしはじめた!?

スマッシュを打ってくる。しかし、打点の低いバウンドサーブはスマッシュしてもネットに引っかかってしまうのである。

このような指先のテクニックの他に言葉のテクニックも忘れてはならない。とくに「スマッシュピンポン」は極度に緊張するゲームなので、相手の言葉がミョーに気になるものなのだ。そこで、「スマッシュ！」と叫びながらドライブを打つなんていうのも有効な手段になるであろう。

さらに高等テクになると、エッジを狙うという荒技や、絶好のスマッシュチャンスにわざとカットをして相手のタイミングを見事にはずしたり、挙げ句の果てには１Ｐのほうがいきなりポーズをかけて「ファイト！　ファイト！」のディスクぼうやを見て休憩しちまうという強引技まであるのだ！

いやぁ、あの狭いコート内でも数々のドラマが展開するものだなあ……。

まだまだ荒技！

プレイ中、もっともタブーとされているのが、スマッシュを打たれることである。しかし、これはつかりはしようがない。こうなればそれを受け止める方法を見いださなくてはならない、ということでスマッシュを受け止められるタイミングを一生懸命探したところ、相手がスマッシュした瞬間にこちらのラケットを振ると受け止められることを発見した。

ここまできたら、こちらがスマッシュするときに決まりやすい打点を探そうということで、あらゆる打点からスマッシュしてみた結果、早めにラケットを振るといいことがわかった。ラケットを早めに振るとボールが極端に左に引っ張られるので相手のラケットが追いつかないのである。

以上の技をすべて修得した者は「スマッシュピンポン」において王者の座に君臨するのも夢ではないぞ！

卓球ってやっぱりいいなあ

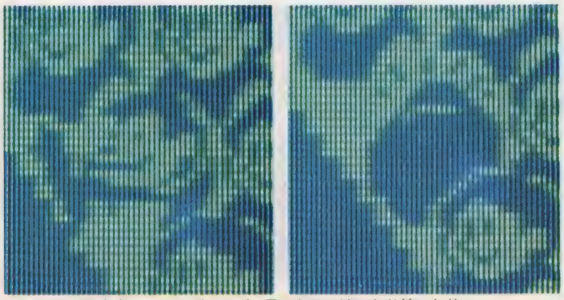
以上が、たけじゅんが発見した技であるが、まだまだ荒技は潜んでいるはずだ。今まで紹介した技以外に新しい技を発見したら、たけじゅんに知らせてほしい。

というわけで、いろいろと紹介してきたけれど、結局このゲームはリズムのよさとリアルタイムな卓球のおもしろさを追求しているので、記事を読むよりプレイして直に味わってもらうのが一番だと思う。そして、誰もが、

「やっぱり卓球っていいなぁ」

と思ってくれることが、一卓球ファンとしてうれしいことなのである……。ピンポン！

（画面写真は開発中のものです）


▲なんと、観客席にはコングＪＲが。君のために泣いたり笑ったり……。

▲しかし、３セットまでもつれこみ２Ｐの大逆転勝利!!

▲よ～し、まずは第１セットを取ったぞ、と１Ｐ。

知力・体力大激突!!
グレートフットボール

セガ・マークIII専用
文／たけじゅん

スポーツのなかで、もっとも作戦が重要といわれるアメリカンフットボール。人間相手なだけに、心理戦も燃えるぜい!!

▲リーグ選択。キミはどっちが好み？

▲お次はチームセレクト。チームによってデータが違うようだ。

USAフットボール

日本でもっとも盛んなスポーツは？ と聞かれたら、大部分の人が「野球！」と答えるだろう。では、アメリカの場合は？ と聞かれたら何と答えるかな？ そう、アメリカンフットボールだね。と、むりやりフットボールに話題を持ってきたけど、はたしてどれだけの読者がフットボールのルールを知っているだろうか。

まあ、一口に言ってしまえば、ボールを敵陣に運びこんで得点を競う球技なんだが、そのディフェンス(守備)、オフェンス（攻撃）には、さまざまな駆け引きとチームワークが必要とされるんだ。そして、そのチームの中で、オフェンスの作戦を決定する重要なポジションが、クォーターバックだ。キミは、このゲームで、クォーターバックになり代わり、的確な判断のもとにチームを勝利へ導かなくてはならない。

▲試合は、守備側のキックオフで始まるのであった。

▶キャリアーがつぶされた!! 本物の場合、ドサクサで蹴られたりする。

▶みごとにパスが決まった!! ゴールめざして突っ走れ!!

フットボールの知識

では、さっそくゲームに入ろうか、といきたいところだけどルールをまったく知らないんじゃ困るから、かんたんにルールとゲーム進行について触れておこう（フットボールの知識がある人は読み飛ばしてください）。

まず、ゲームはキックオフから始まる。キックオフとは、守備側がボールを蹴ることで、それを攻撃側がキャッチして敵陣にできるだけ深く走りこむ（これをキックオフリターンという）。そして、キックオフリターンがつぶされたところから、本当のゲームが開始されるのだ。

攻撃側は、パスプレイ、ランプレイを駆使して敵陣へと攻め入り、タッチダウン（ゴールライン内にボールを持ちこむこと）をめざす。守備側はそれを食い止めるため必死に相手をつぶす。

攻撃側が4回のダウン（攻撃）内に10ヤード（約9メートル）進むことができれば、攻撃権は維持され、さらに4回のダウンが与えられる。しかし、4回の攻撃で10ヤード進めないか、パント（キックプレイ）をした場合、相手側に攻撃権が移ってしまう。

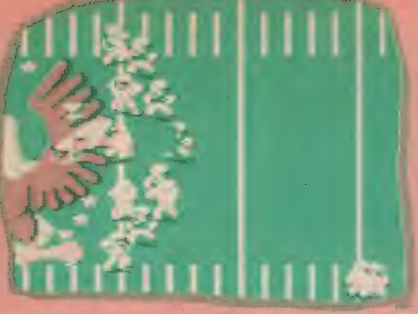
最低これだけ知っておけば、とりあえずフットボールを楽しむことができるだろう。

キックオフ！

フットボールゲームというのは、このグレートフットボールに限らず、人間vs人間でプレイして初めて楽しめるゲームだと思う。なんたって、攻撃側と守備側の駆け引きが人間の深層心理をくすぐるんだから。もともと、球技のなかでアメリカンフットボールほど戦略的なものはないといわれているくらいだから、当然だけどね。

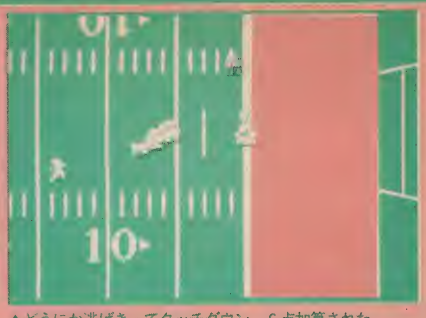
そこで、フットボールゲームの駆け引きに勝つ方法を、たけじゅんがバッチリ伝授しよう。

まずは、こちらが攻撃側だとしよう。最初に、敵がこちらに向かってボールを蹴っとばしてくるはずだ。これがさっきも説明したキ



▲パスを送ったクォーターバックが、無惨にもつぶされた……。

▲な、なんと、今のロングランは63ヤードだ。こりゃ驚いた!!



▲どうにか逃げきってタッチダウン。6点加算された。

ックオフだね。キミは、そのボールをキャッチしたら、敵をかいくぐってボールをなるべく前に運ぶのだ。

このとき敵をかわすには、タイミングよくジグザグに走るといい。この走法を使うと相手がこちらの動きを読みにくくなるのだ。

しかし、キックオフでもどせる距離は20～40ヤードがいいところだろう。さぁ、キックオフリターンがつぶされたところから、いよいよキミの戦略のスタートだぞ!!

パスプレイ? ランプレイ?

キミはいま攻撃側で、ファーストダウン（最初の攻撃）に入るところだ。ここで、画面には9種類（場合によっては8種類）の攻撃フォーメーションが映し出される。キミはこの中から攻撃フォーメーションを1つ選択するのだ。4回の攻撃内で10ヤード進めばいいわけだから、まずは成功率の高いランプレイを選択しようか。ランプ

▲おっと、インターセプトだ。これで一気に攻守交代。

レイのフォーメーションは矢印のないパターン（5～8）だぞ。

さて、ここで守備側は、敵がどんな攻撃をしかけてくるか予想しなければならない。

▲今度は、パスでタッチダウン成功!! 勢いにのる攻撃陣は強い

もし、敵（キミ）がランプレイを選択したと予想したなら、一気に前に突っこんでボールを持ったバックスをつぶさなくてはならない。また、パスプレイを予想したなら、左右のどちらにパスするのか、長いパスか短いパスかを予想し、それに合わせて行動しなければならない。クォーターバックを狙って突っこんでもいいし、パスを受けるプレイヤーをマークしてインターセプトを狙うのもいいだろう。

この場合、まずは1回目の攻撃だから、手堅くランプレイを選択してくる可能性が高いだろうと予想したとする。

この状況では、見事にキミの攻撃フォーメーションを読み切った守備側の駆け引き勝ちとなってしまう。おそらく、ファーストダウンは完全に守備側につぶされるだろう。

では、なぜ攻撃側は守備側にフォーメーションを予想されてしまったのだろうか？ その原因は、ファーストダウンだから手堅くいこう、という、ごく平凡な心理パターンにある。もちろん、フットボールの定石というのはあるが、いつもこんな平凡な判断しかできないようでは、いつまでたっても勝てないだろう。

こういう場合、失敗してもまだ後があるから、危険なパスプレイに出る冒険心も必要なのだ。フットボールというものは、つねに相手の裏をかかなければダメなのだ

サードダウン!

両者の判断が最も微妙なのが、サードダウンだ。

たとえば、"サードダウンファイブ（サードダウンで、ファーストダウン獲得までの距離が5ヤード）"の状況できみはどんな攻撃に出るかな？ 後がないから安全なランプレイで攻めるだろうか。

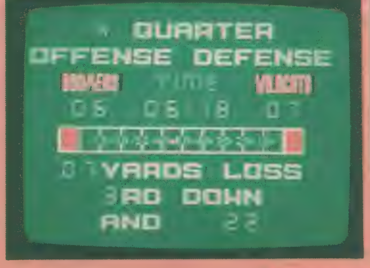
いや、ちょっと待て。残りは5ヤードだ。それに、あと1回攻撃権は残っている。ここは危険でも、距離が稼げるパスプレイも捨てがたいぞ。もし、あと10ヤード以上残っているなら、ランプレイで確実に進みフォースダウンに賭ける、という策もいいけどね。

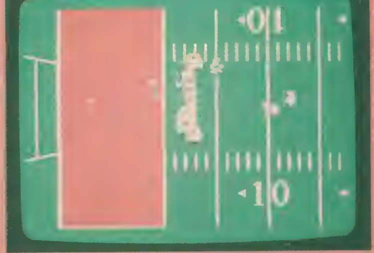
しかし、たけじゅんとしては、ここで最高に有効なアノ手を使いたい。アノ手とは、パスフォーメーションを選択しておいて、プレイ中にランプレイに切り替え、クォーターバック自身が走り出すという高等テク（といっても㊧ボタンを押すだけ）である。

守備側は、ここで進まれてはかなわないという心理から、パスでもランでも、とにかくラッシュしてくるだろう。そこでいきなりこの技を使うと、予想外の動きになす術もなくキミの前進を許してしまうってわけだ。

最初のうちは、インターセプト（守備側がパスを奪い、逆に攻撃すること）がこわくてパスプレイのフォーメーションは選択しにくいかもしれない。しかし、この技を臨機応変に出せるようになれば、攻撃が多彩になって、相手のディ

▼ウヘー、サードダウンで22ヤードも残してしまった。こりゃ絶望!

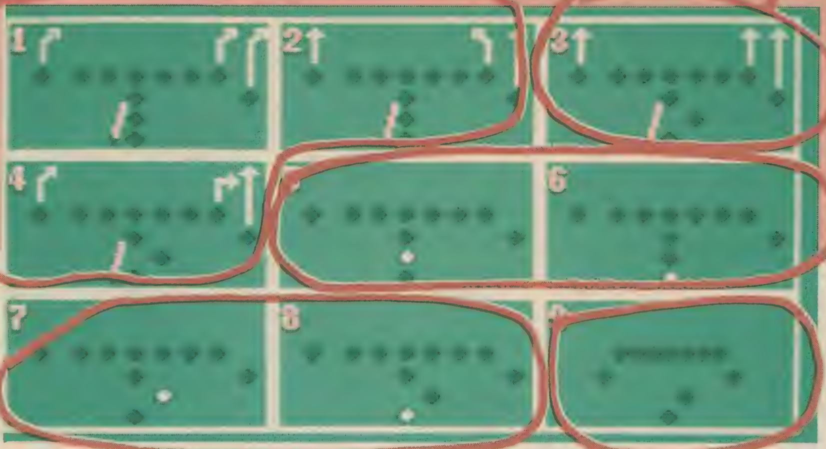




▲タッチダウンの後にゴールを決めると1点追加!!

フォーメーションをおぼえよう！

この3つは、パスプレイ。ショートからロングまで、投げわけることができる。ファーストダウン、セカンドダウンあたりで、手堅くパスを決めたいときに有効だ。



ロングパスだけを狙ったフォーメーション。サードダウンあたりまで追いつめられ、かつ残りヤードが大きいときに使用。成功すれば必ず死地から抜けられるが、失敗の危険性も高い。

アイ・フォーメーション。中央に突っ込み、短い距離を確実に進むのに適している。

パントキック、ポイントアフタータッチダウン、フィールドゴールのときに使用。パントキックは悔しいけれど、あえてパントするのもまたフットボールだ。ポイントアフタータッチダウン、フィールドゴールのときは、早めに蹴らないとボールをキャッチされることがあるぞ！

サイドを突いてロングランを狙うフォーメーション。ただし、走る方向を読まれやすいので、臨機応変に方向転換しよう。

フェンスをガタガタにすることが可能になるのだ。

いろんなコツ

セカンドダウンとフォースダウンについては、あえて説明しなくても予想しやすいところだから解説は省こう。1つだけアドバイスするとしたら、距離の長いフォースダウンでは無理して攻めようとせず、パントなりフィールドゴールなり、確実な策をとるようにしようってことかな。

では次に、パスやランの際のコツを教えてしんぜよう。

まずはランプレイを成功させるコツだ。ボールを受け取ったらいったんバックする。そして、相手の動きを一瞬で判断してから左右に回りこむのだ。これで8割はかわすことができるだろう。相手をかわしたら次は逃避戦にはいる。このときはまっすぐ逃げずに、斜めに逃げるのがいいぞ。そして、相手が近づいてきたら捕まる寸前にカッと向きを変えて再び逃げる。これで50ヤードのロングランも夢ではない!!

また、フォーメーションによっては、中央突破も意外と成功率が高い。5ヤード未満の距離を確実に進むにはおすすめだ。

次に、パスプレイを成功させる方法だ。ボールを受け取ったら、2～3秒ボールを投げずに耐える。それから投げればこれまた8割はパス成功だ。ここまであまり早く投げ過ぎると、成功率は著しく低下するので、なるべく耐えるのが好ましい。

ただし、耐えているときに相手が突っこんできたらとっさにランプレイに切り替えるか、ボールを投げずにいさぎよく捕まろう。とくに捕まる寸前に無理にボールを投げるとインターセプトされる危険性が高いから、注意しようぜ。

さらに付け加えておくと、タッチダウンした後のトライ・フォー・ポイントは、たった1点しか入らないが、おろそかにしてはいけない。ゴールポスト正面からのキックなら問題はないが、極端な左右からのキックは非常に決まりにくいので確実に狙うようにしよう。

ちなみに、たけじゅんは㊓の頭さんとの試合で、たった1回のキックミスで負けてしまった。

▲ハーフタイムになれば、チアガールのパンツ（?）が見られる。

やっぱりVS

これまでにフットボールゲームは数々出てきたが、このフットボールゲームが一番完成度が高いんじゃないかと思う。とくに人間対人間の試合の盛り上がり方は尋常ではない。

フォーメーションを選ぶときに相手の見えないところで腕の筋肉を動かさないようにボタンを押したり、㊧ボタンをダミーに使う。

また、フォーメーション画面が終わる前に画面から目を離すと選んだフォーメーションがバレてしまうから、ジッと画面を見つめつづけたりする。こんなところに、今まで味わったことのない緊張感がある。

ということで、グレートフットボールは対人間モードでプレイしなくては意味がないという結論が出た。そして、1回2回とプレイを重ねていくたびに次々と新しい技をマスターし、名プレイヤーに成長していくさまはじつに小気味よく、趣深いものである。

梅雨で外に出られない日曜日は、友だち同士、こんなゲームをやってみてはいかがかな？

◀ということで、頭さんとたけじゅんの試合は、たけじゅんの大勝利！

知力・体力大激突!!
ロッキー

セガ・マークIII専用
文／TAKE ON!

グレートフットボールが知力のゲームなら、こちらはまさに指の力まかせの体力対決！ノックアウトは快感？

⬆防御のポーズでジャンケンをしよう。上から、グー、チョキ、パーだよ。

冷静にロッキー

ロッキーも、発売されてからはや1カ月。開発途中を取材させてもらったときには、超絶したグラフィックとユーモアあふれるアクションにノックアウトされて、思わず目からうろこが落ちちゃったけど、ここらで落ちたうろこをつけ直して、冷静にロッキーを評価してみよう（おっと、特集の本筋からはずれるか?）。

たしかにロッキーはすごい！でも、そのすごさっていうのは、グラフィックとリアルアクションに関してのみであって、ゲームバランス、ゲームシステムについては、やはり少々問題点をあげなければならん！ただでさえ単純な操作方法で戦略的要素がないのに、その上敵ボクサーが3人ではね…。これじゃあ、何らかの方法で（囲み記事参照）ドラゴをノシちゃったら、もうゲームをやる目的がほとんどなくなっちゃうんじゃないかなあ……。

てな心配をしていたんだけど、ここでいいことに気がついたTAKE ON!なのでした。2人用VSモードならゲームバランスに影響されないじゃん！というわけで、やっと本題に入るぞ。ふう。

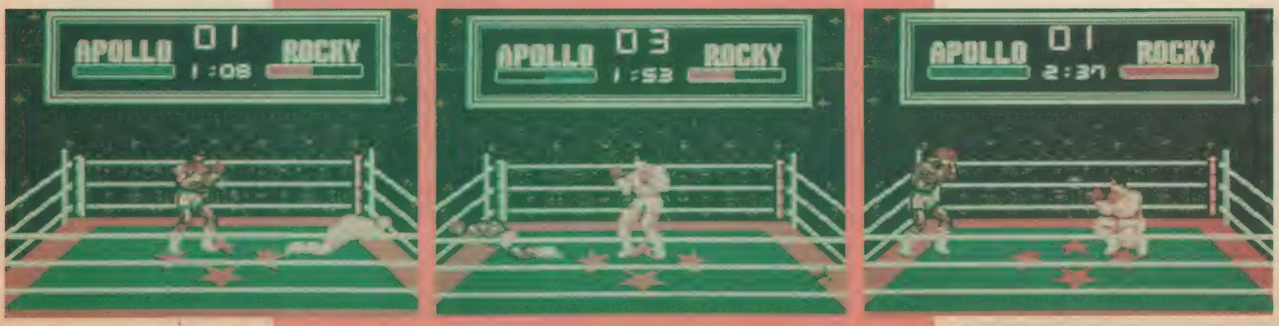
接客用ロッキー

5月号の虎の巻で、アストロウォリアーとか奇面組は「接客用に使うといいぞ」なんて書いた。ゲーマーも人間（ン?）、複数の友だちがいるはずだ。そのなかには、ゲームがあまりうまくないとか、1時間もすれば飽きてしまうとか、全然わかんなーいタイプの女の子とか、いろいろいるはず。

そこで、接客用にロッキーを使おう！2人用なら、あの〝ハイパースポーツ・トレーニング編〟もないから、連射ぎらいの人でも、熱中して試合を楽しむことができるぞ。そして、ボクサーの選択は、そのまま難易度の設定でもある。それでは、使い方の具体例を紹介しよう！

①ロッキー対アポロ

ほとんど実力が等しい。1人用でアポロが弱いのは、ただアルゴリズムのせいだけ（ロッキーのサンドバッグのトレーニングはあま



⬅〝ジャンケンポン！〟勝ったほうは負けたほうをダウンするまで殴りまくる！もちろん負けたほうは無抵抗。こうやってKOするまで続けるのだ。制限時間もあるし、ゲームバランスもなかなか……〝美学〟してる?

⬅見てはいけない！ この画面を見たら、キミのロッキーも接客用にしか使えなくなる!?

り影響してないようだ）なんだよ。だから、公平に闘いたいときにいい組み合わせだ。

「この試合に勝ったら、○○はオレのもんだ！」とか、紳士的な決闘に使えるぞ。

②ロッキー対ラング

ラングはアポロとくらべて攻撃力がある。とくにインターバル時の回復力は、ロッキーをはるかに上回っている。当然、腕の差に開きがないかぎり、ラングが勝つ！ で、どう使うかというと、「オレ、TVゲームなんか苦手なんだよねぇ」なんていってる友だちにラングをやらせればいいんだ。彼は自信がつくし、こっちは練習になるから、一石二鳥ってもんだ。

もちろん、逆に使ってもOKだよ。自分よりゲームのうまい友だちにはロッキーをやらせて、ラングでもんであげよう。ハードなゲームバランスに、友だちも感謝してくれるかも？

③ロッキー対ドラゴ

ドラゴが棒立ちでもしてないかぎり、ロッキーにまず勝ち目はない！ つまり、勝たせてあげる、または絶対負かすために使うのだ。

たとえば、彼女が遊びに来たときに、ドラゴをやらせるなんてのはどうだろう。もちろん、こっちも本気で闘って、負けてあげるんだ。でも、それで自分の株が落ちちゃう場合もあるから注意！

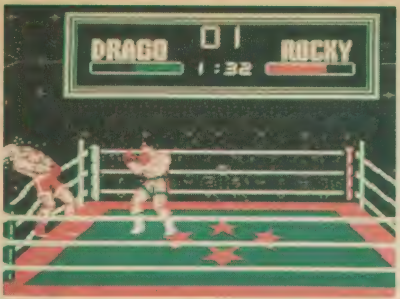
ライバルにロッキーを持たせて、カイメツ的な打撃を与えることもできる。

「じゃ、オレ、ロッキーね。え？ おまえがロッキーじゃないとやりたくないって？ しかたない、やらせてあげよう」

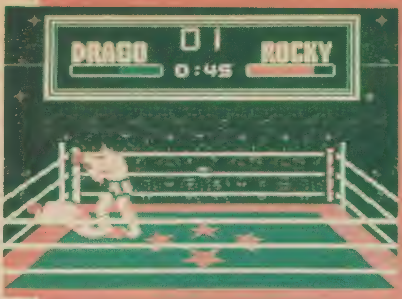
とかなんとかいって、ケチョンケチョンにノシてしまおう。友だちのたくさん見てる前で倒すと効果的。でも、ほどほどにしといたほうがいいかな……。

工夫しだいで楽しめる！

こんなことができるのも、ロッキーのとっつきやすいゲームシステムのおかげだ。写真では〝ジャンケン〟のやり方を載せてみたけど、他にも遊び方を工夫してみてくれ。それでは、〝ビタミンD〟でまた会おう！ なんちゃって。



⬆ロープ際でなすすべもなく打たれっぱなしのドラゴ。哀れ……。



⬆毎秒7発のスピードはドラゴを追いつめていく……。

ドラゴよ、おまえの命もあと3分

ケンカを売るわけじゃないが、ボクは2日でドラゴを倒した。Dr・KILLにいたっては、わずか2時間で!!

さて、ドラゴを倒した2人の共通見解は……、

勝利の決め手はパンチボール！ スピードは毎秒7発!!

先月号で紹介したとおり、パンチボールは拳のスピードアップのためのトレーニングだ。〝毎秒7発〟によって得られる拳のスピードは、ドラゴを圧倒する！

たとえミット打ちでパワーアップできなくても、ドラゴにはまず勝てるだろう。なにしろ、ドラゴの拳がとどく前に、こっちの必殺の左が、ドラゴの顔面にビーシビシ入っちゃうんだからね。ドラゴはなまじ回復力があるため、うまくいけば1ラウンドで決着がつくよ。

コスリか連射か？

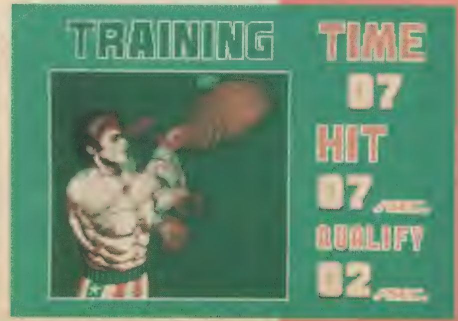
さて、どうやって毎秒7発を達成するかが問題だ。コスリのプロなら6発くらいはいくかもしれないけど、6発と7発とでは青銅聖闘士と黄金聖闘士の差があるといっても華厳の……。

まず、大半のジョイパッドユーザーのための攻略法から紹介しよう。手の大きさで違ってくるけど、ボクは、コスリの際には〝ムシペール〟を使っている。直径3センチくらいで少々先細りしているキャップがいいんだなあ。その先端をボタンに当てて、小刻みにこするのだ。

でも、50秒もたせるにはかなりの体力が必要。とちゅうでポーズをかければ休めるけど、たいていそこでタイミングをくずしちゃう。

体力に自信がなく、ノーマルプレイに徹するプライド（？）のない人は、連射ジョイスティックを作るしかないだろう。ボクは以前、ジョイボール（MSX用）をセガ対応型に改造したことがある。いじくりすぎて、もうこわしちゃったけどね。ここでは具体的な説明はしないけど、たいていのMSX用ジョイスティックなら、少し配線を変えるだけでセガ対応にできるぞ（ボクはいつも編集室にいるわけではないので、電話質問はしないように！）。これで楽勝だ！

しかし、個人的には、ドラゴを倒さないほうがいいと思う。でも、そのわけを知りたかったらドラゴを倒すしかない……。うーん、ジレンマ！



⬅パンチボールをいかにタイミングよく打てるか……、ここが分かれ目。

ライバルに負けるな！

コンバットスクール

●コナミ●by"カーネルサンダース"雅

対マン勝負もいいけれど、もやしのような体じゃ勝負にならない。名門士官学校の厳しい訓練を受けて、しっかり体を鍛えてもらおうか！

↑昨日の友は今日の敵。赤いライバル同士のニックとジョー。

汗と青春の血マメ

何事も体が基本。健全な体にこそ、健全な対マン勝負が存在する？　ということで、ここでは新作ビデオゲームを使って、しっかり体を鍛えてほしい。使用するゲームはコナミの「コンバットスクール」だ。

名門士官学校に入学したキミは、ニックとなり、苛酷な軍事訓練を受け、やがて一人前のコマンダーとならなければならない（ただし、洗脳されて思考改造されることはないので、ご安心召され）。

さて、ニックを操作するのは、トラックボールと2つのボタンだ。これらは、ラウンドによって使い方が変わってくるので、各ラウンドごとに説明したいと思う。それでは、各カリキュラムを紹介していこう。これらは、みんな必修科目なので選択は許されないぞ。ちゃんと履修しろよ。

ステップ1　壁越え&雲梯

まず手始めは、走りながら壁を飛び越え、雲梯を渡り、そのタイムを競う。トラックボールでニック（2Pはジョー）を走らせ、ボタンでジャンプ、または壁にしがみつく（ボタンが2つあるが、どちらでもよい）。

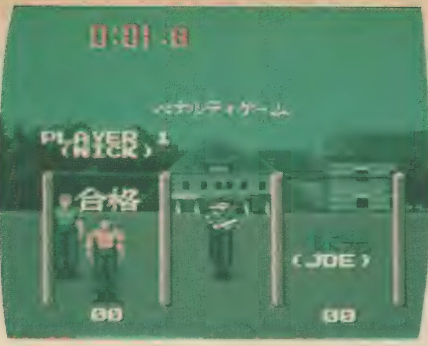
トラックボールは思いきり転がし、つねに左下に表示されるパワーメーターをフルにするようにし、ハイパーオリンピックの要領で壁を跳べばいい。また、高い壁は早めにジャンプして登ってしまおう。タイミングが遅いと壁に激突してしまうのだ。

相手より早くゴールするとボーナスとボーナスタイムが加算され、次のステージが楽になる。だから、つねにライバルを意識し、少しでも早くゴールすることを心がけよう。もちろん、規定タイムが0になったら失格だぜ。

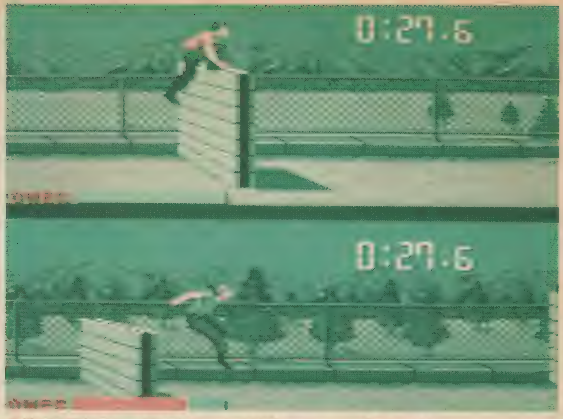
↑これが訓練のカリキュラムだ。キミはどこまで進めるかな？

↑オリンピックよりいい結果を出すと、ボーナスタイムが加算される。

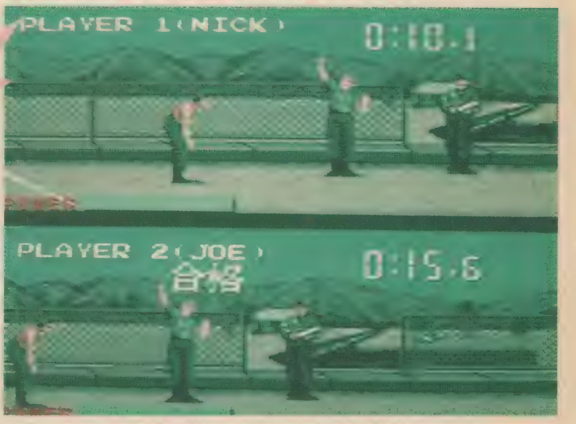
↑3時間目は射撃の訓練だ。サイレンとパターンを覚えるのが決め手!!



↑教官のあたたかーい(?)お言葉によって、けんすいをやらせられる



↑障害物は飛び越えて、壁は8ビートのリズムでジャンプ&ラン!!



↑規定タイム内にゴールできないと失格だよ。

ステップ2 射撃(I)

地面から現れるターゲットに、トラックボールで照準を合わせ、ボタンでショットする（これもどちらのボタンでもいい）。これは規定タイム内に一定のクオリファイをクリアしないと失格になってしまう。そこで、慣れないうちはボタンは押しっぱなし、照準はつねに上下左右に動かしていればいいだろう。ここでもクオリファイを超えた分だけボーナス得点とタイムが加算されるぞ。

ステップ3 障害&川越え

今度は川越え谷越えの障害コースだ。水たまりや岩、地雷などをジャンプでかわし、やはり規定タイム内にゴールするのだ。

しかし、ステージ1のようにやみくもにトラックボールを転がせばいいというわけではない。俯瞰（上からみた図）縦スクロールの画面上で、つねに上へ上へと転がすようにしないと前に進まないし、左右、斜めに動かすことも可能だ。もちろんボタンは障害物を飛び越えるためのジャンプ（しつこいようだけど、どっちのボタンでもいい）に使用する。

このステージでは、草むらにハマったり、水たまりでコケたりするとロスタイムになるので、このような場所はできるだけ避けて、川の中でボートを見つけたら、流木を避けるためになるべく右斜め方向に進むといいぞ。

ステップ4 射撃(II)

ステップ4は再び射撃だ。一流の戦士になるには、体力だけじゃなく、正確な射撃、そして冷静な判断力が要求される。それらをしっかり養うのだぞ。

ここでは前回の射撃と違ってターゲットの中に人型のものが混ざり、それを撃つとマイナスになるのだ。つまり、すばやい判断と正確な射撃がステージクリアの必須条件となってくる。

操作は、前回同様トラックボールで照準の移動、ボタンでショットだ。ここでは、トラックボールはあまり早く転がさないで、ゆっくり操作しよう。むやみに発砲しないほうがいい（なんて保守的なんでしょう）。ただし、ターゲットには出現パターンがあるので、何度かやってみて覚えるようにするとクリアも早くなるぞ。

ステップ5 腕相撲

ハッキリいってボーナスステージだ。

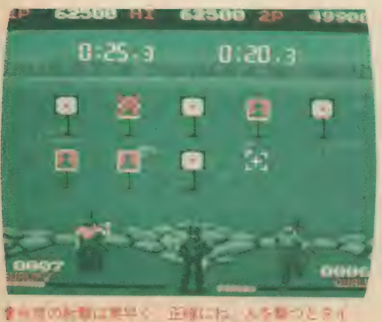
操作は、腕を倒す方向と同じ方向（1Pは手前、2Pはその逆）にひたすらトラックボールを回すのみ。しかも一時的にメーターを振り切ったからといって勝てるわけではないのだ。この腕相撲に勝つには持久力が必要なので、いかに長くトラックボールを転がし続けられるかというのが勝負の決め手になるぞ。

前にもいったように、ここはボーナスステージなので、負けてもゲームオーバーになるわけじゃないから安心して負けなさい!?

ステップ6 射撃(III)

「また射撃ですかー？ 教官、かんべんしてくださいよー」なんて泣き言は許されない。今度の射撃はターゲットを狙い撃つのではなく、画面上のフィールドを動き回る小型リモコン戦車（?）を壊しまくるのだ。

操作は……いいかげんしつこいのだが、トラックボールで照準、ボタンでショットだ。これは、撃ちまくっていれば楽にクオリファ



↑腕相撲は、自分の腕を倒す方向にトラックボールを転がせ!! 疲れるでェ。

イぐらいは稼げるのだが、どうせやるならボーナスがっぽりのほうがいい(まぁ、なんてどん欲なんでしょう)。そのためには、プレイヤーをまん中に位置させて、ひたすらケイレンかコスリ（あまり好きじゃないけど）に徹すればいい。タイミングさえあっていればあまり撃ち漏らすこともないからね。

ステップ7 格闘

さあ、いよいよ教官とサシで勝負だ。これに勝ち残れば、キミは無事卒業することができる。けれど、さすがにこれだけは一筋縄ではいかないぞ。なにせ教官は、鬼と恐れられているくらいなんだからね。

ここでの操作は、トラックボールの左右でニックの移動、そして右ボタンでジャンプ、左ボタンでキックとなる（ただし、パワーメーターの上がり具合でパンチになったりする）。

それから、これも今までどおり時間制限ありで、教官から受けたダメージは画面中央に表示され、負けた場合は失格でゲームオーバーになってしまうわけだ。

プレイヤーのニックはけっこう足が長いので（うらやましい）、教官との間合いを少し長めにとって、ゆっくりと近づいてはキック、近づいてはキックと繰り返そう。それからジャンプしながら回し蹴りなんてこともできるけど（トラックボールを教官に向けて早めに回しジャンプ。そして空中でトラックボールを逆に回してキックする荒技）、慣れないうちは使わないほうがいいかもね（でも、これが決まるとカッコイイんだ）。

さて、以上がカリキュラムのすべてだ。ところで、ゲームをしていると、あと少しでクオリファイ達成ってときにタイムアウトで失格、ゲームオーバーなんてことがあるよね。ところがこのゲームの場合、追試というものがあって、これに受かれば再び訓練に戻ることができるのだ。

追試 けんすい

制限タイム内に決まった回数だけけんすいをする。これはトラックボールをひたすら転がすだけのことなんだけど、メーターを振り切ってやっと1回けんすいができる。かんたんだけどけっこうシンドイぞ。

どの競技に失敗しても追試は受けられるけど、回数を重ねるごとにけんすいのノルマも増えていくので、できるだけ追試は受けないほうがいい。留年はないしね。

最後にVSモード!!

さてこのゲーム、当然のことながら2P同時プレイが可能なのだ。つまり、ハイパーオリンピックで味わった、あの「多人数的興奮」が帰ってきたといっても華厳の滝ではないのだ（©TAKE ON！）そこで、今回の特集の主題である対マン勝負について書いてみよう。

たとえば、最初の壁越えなんかだったら、スタート直後はダッシュ!! そして2P野郎が追い付いてきたら、わざと速度を落としたりして転ばせてやろう。壁を飛び越えるタイミングを微妙にずらしたりするとうまくいくぞ。ちなみに、これは川越えでも使える。射撃などは、自分のテリトリーを広めに取り、相手のターゲットもすべて撃ちつくすとかね。

でも、そんなのはまだまだ手ぬるい！ 究極の荒技とは、トラックボールを転がす手を相手プレイヤーにわざとぶつけ、さらに足のひとつも踏んでしまうとか、腕相撲のシーンでは、「ベティー！」の掛け声とともに相手に殴りかかってしまうのだ（そんなのゲームじゃねえって）。とにかくそれくらいの根性を持って友達とワイワイやるほうが楽しいぞ。

キミは苛酷な軍事訓練を無事クリアし、士官学校を卒業できるかな？ もうこれは「愛と青春の旅立ち」だ。

↑最後に与えられる称号は、階級章だった。キミはどのへんの階級かな?

↑そして最後の試練、教官との対マンだ。

ピンボール・チャンプを賭けて STRANGE SCIENCE 盤上の戦い

プランジャーを引きしぼり、手を離すとボールは勢いよくフィールドを駆けめぐり始めた——。そう、ピンボール・チャンプをかけた男と男の戦いが今始まったのである。先に300万点をとるのはどちらか。STRANGE SCIENCEの盤上で熾烈な戦いが始まる！

文／九段坂安次
撮影／小阪和則

←フィールドはこうなっている。派手さとケバさが身上だ。

新宿・歌舞伎町・夕日の決闘

店の隅にある、少し古ぼけた時計が5時を指した。それをちょっと斜に見ながら、俺は奴を待ち続けていた。このゲームセンターのピンボール・チャンプの座をめぐり、これから奴と真剣勝負を行うのだ。

今では俺もこの店の常連だが、俺がこの街に移って来たころから奴はこの店のタイトルホルダーだった。これからの勝負も、たぶん苦戦になるだろう。しかし、俺だってこの数年間、ひたすらピンボールをし続けてきたんだ。かんたんに負けるわけにはいかない。

5本目のタバコをもみ消したとき、入口の扉が静かに開き、男が入ってきた。逆光で顔は見えない。

しかし、俺があの男を見違えるわけがない。男はまっすぐこちらへ歩み寄り、こういった。

「勝負は[*1]"STRANGE SCIENCE"で行う。交互にプレイし、先に300万とったほうが勝ちだ。勝ったほうが3[*2]ゲーム目をとる。[*3]マルチボールをパクるのもプレイヤーの自由だ。それで文句はないな?」

俺が黙ってうなずくと、さらにこう続けた。

「お前は挑戦者だから、ハンデをやろう。先にやってもいいぜ」

プレイはお前が先でも、300万点を先にとるのは自分だ、とでもいいたげだ。よしいいだろう。その台詞を吐いたことを、俺が必ずや後悔させてやる。

一念を込めてスタートボタンを押す。けたたましい電子音が響きわたり、最初のボールが右上にはじき出される。[*4]プランジャーを3分の2ほど引きしぼり、俺は銀色に光るボールを勢いよくフィールドへ打ち出した。

気分は"狂人科学者(マッドサイエンティスト)"

勝負の前に"STRANGE SCIENCE"の説明をしておこう。"STRANGE SCIENCE"は、3フリッパーのピンボールだ。フィーチャーの説明をするので、右上の写真を見ながら十二分に呑み込んでくれ。

今俺が打ち出したボールは、右端のレーンをかけ上がり、一番上の"パーティクルセパレーター[*5](粒子分離器)"に送られる。ランプウエイに3つの穴があいていて、ボールが下へ落ちるとき、場所に応じて"L・A・B"のランプのどれかがつく。

続いてボールは下の[*6]ロールオー

↑"STRANGE SCIENCE"のフロントパネル。上のネオン管がひと昔前のアメリカ漫画風。

⬅上がフリッパーのボタン。下がレーンチェンジ。あわてて左側の下ボタンを押してもダメだぞ。⬇ボールを生かすも殺すもタイミングひとつのパワーセーバー。

⬇アンチ－グラビティは、高得点のためには無視できないフィーチャーだ。

バーを通り、やはりランプがつく。3つのランプが全部つくと、ボーナス点が2倍、3倍……と増えていくので見逃せないが、上から落ちてきたボールはたいてい同じレーンを通るから、ポケッと見てちゃもったいない。すかさずレーンチェンジして、より多くのランプをつけるのだ。レーンチェンジは右側下のボタンだ。1回押すごとに右側へシフトする。

Lのレーンを通った俺のボールはバンパー[7]にはじかれて、中央の、タテに配された第3のフリッパーの左を通っていく。右フリッパーボタンでボールをはじき、左隅に叩きこむ。ボールは一瞬隠れ、角のランプウェイに姿を現して、左側中央の坂道にためこまれる。ここが〝アトムスマッシャー（原子破壊器）〟で、ボールが5個たまるとその5個がとび出し、なんと5ボールのマルチボールになる。〝STRANGE SCIENCE〟をやるならこれを決めなけりゃ意味がないというフィーチャーだ。

なお、プレイ前からたまっていたボールも利用できるから、予め何個かここに入っているときが狙いめだ。ちなみに俺はこれで3個。あと2個でマルチボールだ。

アトムスマッシャーにボールを入れると、新しいボールがまた右下に用意される。同じようにプレイを続けていい。

中央右側にも、何かトミカのシャトルループのようなフィーチャーがある。これは〝アンチ－グラビティ（反重力）〟といい、なかなかおいしい仕掛けだ。

ここを使うには、まず前述のパーティクルセパレーターにボールを入れる必要がある。それにより反重力が起動し、赤いランプがつく。ここにボールを入れると、その回数により、①コレクトボーナス[8]、②ホールドボーナス[9]、③エクストラボール[10]、④スペシャル[11]のチャンスが与えられるのだ。

ただし、ボールが通るたびに反重力は停止してしまうから、もう一度起動させなければならない。

それと、与えられるのはあくまで「チャンス」であり、これらをものにするには、たとえばコレクトボーナスなら右下部のキックアウトホール[12]、というように、所定の個所にボールを入れるなり、通すなりしなければならない。

おまけに、ここを通ったボールはほとんどが左右フリッパーのまん中めがけて落ちてくるから、フォロー[13]の腕に自信のない人はかなり心もとない思いをするだろう。おいしいものには、えてして裏があるものなのだ。

そうこうするうちに、俺はアトムスマッシャーに4個目のボールを叩き込み、あと1個になった。現在のスコアが180万。マルチボールになれば100万くらいは軽くとれるから、もうこの勝負、勝ったも同然だ。横で俺のプレイを見ている、奴の顔は冷静そのものだが、内心焦ってるに違いない。

スリングショット[14]にはねとばされたボールが左へ走り、台を揺ら[15]す間もなくサイドポケット[16]に落ちる。ふつうならここに落ちたら最後だが、〝STRANGE SCIENCE〟の左ポケットは恐るるに足りない。左手をすばやく下のボタンに移し、間合いをはかる。〝パワーセーバー（電力節約器）〟がONになっていれば、タイミングよく押すことで上のレーンにキックバックさせられるのだ。1度しか使えないが、使いでのあるフィーチャーだ。

形勢逆転、そして……

「しまった！」勝負を意識するあまり、つい手がすべってイージーフライ[17]を上げてしまった。ボールがデッドアングルから迫ってくる。もうどうにもならない。コレクトボーナス、270万点。あとは奴のミスを待つしかない。奴はフリッパーボタンに手を掛けると、こう言った。

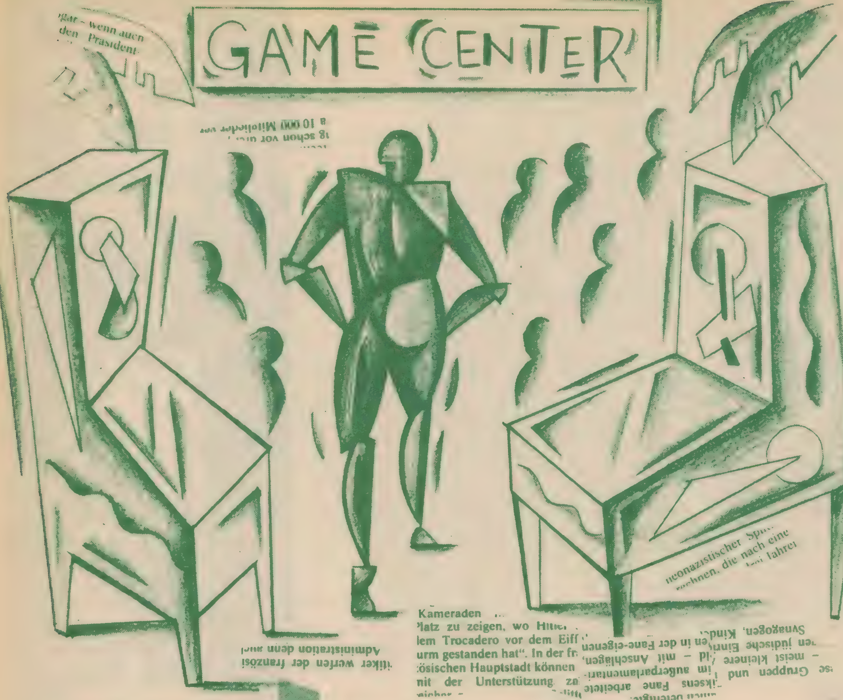
「せっかくのお膳立てだ。マルチボールはいただくぜ」

俺は、はっと息をのんだ。せっかく自分のためにためこんだ4個のボールが、今や奴のために使われようとしているのだ。

そう、俺は今までほとんど1人でピンボールをやってきた。他に注意を払うこともなかったし、努力は必ず収穫となって返ってきた。

しかし、他人と交互にプレイするとなると事情は違う。マシンを通しての相手との駆け引きも必要だし、何より勝つためには、ためたボールは使いきってしまわねばならない。

よりによって俺は、一番警戒しなければならない相手に塩を送ってしまったのだ。脇の下からじっ



⬆アトムスマッシャーだ。ちなみに「滝上り」させるとすばらしいことが起こる

とりと汗が浮きでる。口は砂漠のように乾ききったままだ。

奴の右手が動き、5個目のボールが送り込まれた。来るべきものが来たのだ。スコアパネルに、〝ALL ATOMS RELEASE〟の文字が映り、堰を切った川の流れのようにボールがフィールドにあふれかえる。5個のマルチボールは12倍のプレイフィールドマルチだ[18]。万が一にも勝てる見込みはない。茫然となった俺が、300万の[19]ノッカーの音を聞くまでそう時間はかからなかった。奴はおもむろにフリッパーボタンから手を離すと、

「もっと場数を踏んで、もう一度来るんだな。しかし、俺がいるうちは、ナンバーワンになる夢は捨てな」といって踵を返した。

経験に裏うちされた男の声だった。いつの間にか集まっていたギャラリーの中をかき分け、奴はもうすっかり日の沈んだ新宿の、人波の中へ消えていった。

奴が去ったあと、俺はこんなことを考えていた。たしかに奴のプレイは見事だった。一分のスキもなかった。しかし、もし交互プレイでなかったら結果はわからなかったろう。他人とのかかわりによってその人の力量も大きく変わってくる。あるいは何人かでいっしょにピンボールをするというのは、1人でするよりずっと奥が深いのかもしれない——と。

俺は、ばらばらと解散していくギャラリーの1人を呼び止め、こういった。

「なぁ、いっしょにやらないか?」

注

*1・米国バリー・ミッドウェイ社の最新ピンボールマシン。外観や内容は本文を見てほしい。

*2・ピンボールは続けてコインを2枚入れると3クレジットになる。まず2人でプレイし、高スコアをとったほうが残りの1ゲームをとったり、そのうちの2ボールをプレイして負けたほうに1ボール与えたりするのが普通の遊び方。

*3・たくさんのボールでプレイすること。「パクリ」については本文を見てほしい。

*4・マシンの右手前についている、ボールを打ち出すもの。

*5・立体道路のこと。

*6・ロールオーバーレーン。高速道路の料金所みたいなもの。

*7・ボールをはじく仕掛け。

*8・ためこんだボーナス点がもらえる。

*9・次のボールにも同じボーナス点が加えられる。

*10・「1機増えた」と思え。

*11・再ゲーム。クレジットが1つ増える。

*12・ボールを入れるくぼみ。あとでとび出す。

*13・きわどいボールを、左右のフリッパーでうまくとらえること。

*14・フリッパー上の左右についているバンパーの一種。

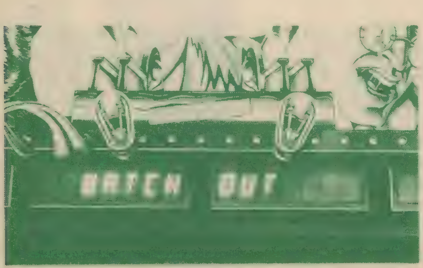
*15・揺らしすぎると反則をとられるので注意。

*16・一番外のロールオーバー。なるべくここは避ける。

*17・死角。

*18・プレイ中の得点が倍々になること。

*19・リプレイをとったときに大きな音を鳴らす装置。



⬆WATCH OUTとは「警戒せよ」。揺らしすぎると、TILTが待っている。

⬆〝つうこんのいちげき〟TILT点滅。

⬆「ロールオーバーレーン」というは、センサーの「上を転が」ればなり。

この海軍提督のような押しの弱いプレイはいけません。ただ押しの一手あるのみ。

舌で勝つボードゲーム

by 進之介

対マン勝負といえば、忘れてならないのがボードゲーム。1対1の勝負だけでなく、大勢でプレイできるのも魅力だ。そこでボードゲームマニアの進之介が、必勝法を伝授してくれるゾ！

マルチプレイゲームで生き残れ

マルチプレイゲームで絶対勝つ方法を書くのだが、この方法のうちのいくつかを実行にうつすと友人、知人をなくし、君に会うたびに冷たい視線が返ってくるということになるかもしれないので気を付けよう。また、ここで書いた以上にとんでもないことをしてくるプレイヤーもいるだろうが、そのようなことをされて頭にきても当局はいっさい関知しません。

生き残るために考えられること

状況判断

いまどのように自分が動くべきかを把握しておくこと。たとえば今まで同盟を結んでいた人と対立する人が同盟を申し込んできたりした場合。

この場合は、自分の勢力と2人の勢力を天秤にかけ、先行き有利になるほうと手を結べ。

長期の展望

この先のゲームの情勢をよく考えること。例として、今ゲーム内で最大の勢力を持っている人と同盟するか、第2、第3の勢力の人と手を組むかをよく考えること。たとえ最大勢力でも孤立しているとマルチプレイゲームでは勝つことが難しいぞ。

華麗な裏切りをめざせ

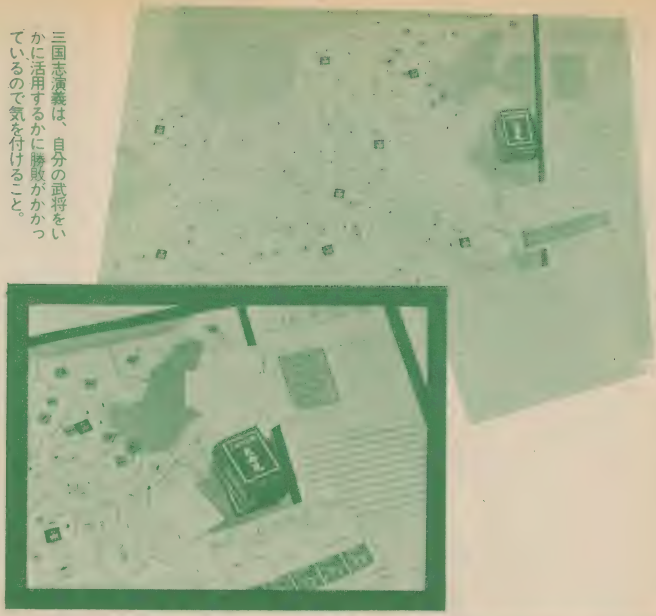
ゲーム中にどんなに同盟を強化していても、ここ一番というときは裏切ろう。自分の勝利なくしてゲームは終われないし、勝利の味は蜜の味なのだ。他人の勝利は自分の敗北ということも忘れるな。

勝つためには手段を選ばず

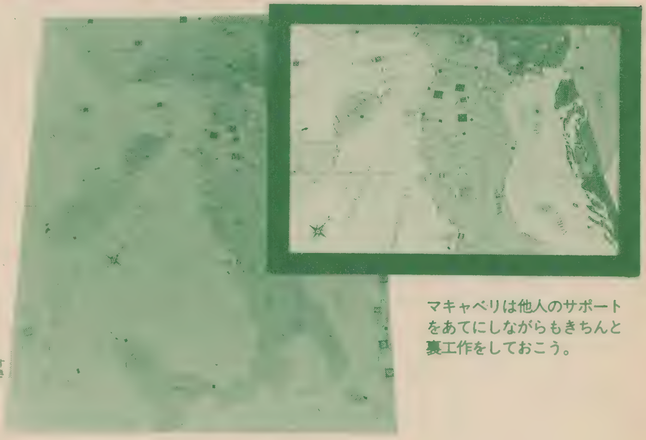
ゲームにおいて勝つためならどのようなことでもすること。

たとえば普段とても仲のいい友

文明の曙は貿易をいかにうまく行うか、また災難カードをどう混入するかが決め手だよ。



三国志演義は、自分の武将をいかに活用するかに勝敗がかかっているので気を付けること。



マキャベリは他人のサポートをあてにしながらもきちんと裏工作をしておこう。

人であろうと、ゲーム中隙ができたら裏切りもやむをえない。その後は、友人をたたきまくろう。一度でも攻撃したら何度やっても同じことなのだから。

相手の心理につけこめ

ゲーム中に自分が不利になったら友人の心につけこみ、情けを引き出すこと。

今度は友人に攻め込まれたらどのようにするか。そのときはありとあらゆる心理作戦を使って精神的ダメージを与えて苦しめること。うまくいけば後悔して攻撃を緩めてくれるかもしれないし、だめだったら次にゲームをするときにそのことを思い出させてやるというのも作戦といえる。

うけた恩はさっさと忘れろ

もしゲーム中に全滅しそうなときに、攻撃側が情けをかけてくれて助かったとしても、敵が不利なときは、どんどん攻めてなくしたものを取りかえすこと。

復讐は状況によって使い分けろ

敵に攻められて領地が減ったとき、後で復讐することがあるが、そのとき攻撃する前に敵が謝ってきた場合どうするかだ。もし敵が君の攻撃を受けられそうだったら、攻撃を中止して笑って見返りを要求すること。間違っても相手に恩という形のないものを与えてはいけない。反対に敵が弱いときは、周りのプレイヤーにこれは正当な理由のある攻撃だということを認識させておくこと。

敵の敵は友人だし、敵もまた友人

これは、誰を自分の敵とし、誰を味方にするかをつねに頭にいれておくためだ。たとえ今まで戦争をしていてもおたがいの利益のためになるなら仲間に引き込むこと。

人間の観察を忘れるな

ゲームをするのは人間なのだから、相手がどんな人間かを考えてプレイしよう。すぐカッとする人には、間に他のプレイヤーを挟んで、そのプレイヤーに兵を貸して攻撃したり、あまり攻撃的でない人とは同盟を結んで領国を守ったりする。

ゲーム中は人格を変えること

ゲームに勝つためには、押しが必要なときは無理を承知で押すこと。そのことが通らなくても何か見返りがくるようにしておくこと。

ここ一番の時以外は目だたない

ゲームで勝利するためには、普段は他のプレイヤーに先頭を譲り、自分は2番でいいような顔をして目だたないこと。目だつと集中攻撃をされる可能性があるからだ。しかしトップを取れば勝てるというときは、なりふりかまわず先頭に立て。そのことで他人をびびらせれば勝利は君のものだ。

サイコロだけが親友だ

ほとんどのゲームでは、サイコロだけが君を裏切らない親友となってくれる。そのためにはいついかなるときもサイコロを振りまくり、どんなときでも思った目が出せるくらいになっておくこと。もし君がサイコロの親友になれないとサイコロも君を裏切り、その結果君は勝負に負けてしまうだろう。

データの鬼となれ

どのようなタイプのゲームでも、自分が扱うもののデータは完全に理解し、カード類も覚えておくことが勝利の秘訣となる。とくに野球ゲームなどは選手1人1人のデータを覚えなければ、優勝は難しいだろう。

まとめ

長々とマルチプレイゲームについて勝つ方法を書いてきたが、もし君がこれを全部マスターできれば、君の勝ちは確実となるだろう。ただし少しの間だけだが――。というのも、もう二度と君とゲームなんかやるもんかという人が増え、ゲームができなくなるからだ。それは冗談として、今まで勝ったことのない人は、これを見て、今までの自分に欠けていたものを補ってマルチプレイゲームで生き残ってほしい。

マルチプレイゲームの種類

マルチプレイゲームには、現実の歴史を主題にしたものと、SF小説、ファンタジー小説、歴史小説を主題にとったもの、まったくのオリジナルのストーリーを主題にしたもの、そしてスポーツゲームがあると思う。

歴史と小説とオリジナルは理解できるだろうが、なぜスポーツゲームがマルチプレイといえるのだろうか、その点を説明しておこう。

野球のゲームを例にあげてみると、プレイヤーが1球団ずつ受け持ち、自分のチームの成績を考え、オーダーを組み、他チームの裏をかくという点では、やはりマルチプレイにはいるのではないだろうか？ そのためスポーツゲームも1戦だけでなく、何戦もプレイするものはマルチプレイと呼びたい。

フンタ

皆さんご存じのフンタである。フンタは、南米にあるビンボーなバナナ共和国を舞台にゲームが進む。共和国内にある各国の大使館から送られる補助金をいくら勝ち取るかというのがゲームの主題となっている。またゲームは7人までプレイすることができる。このゲームで勝つには派閥が大きかったら押しまくって予算をもぎ取り、派閥が小さかったらたとえ腰巾着といわれても大統領にとりいって予算をもらうことを目標にしよう。ゲームが終盤に近づいたら暗殺でもなんでもやること。しかし暗殺の目標は大統領に文句をいわれない敵の最大派閥のプレイヤーに限ろう。最後は大統領自身を打ち倒して勝利をかち取るのだ。

三国志演義

このゲームは1986年秋に発売されたばかりのゲームだが、つい先日エキスパンションキットが発売された。このゲームは人気ジャンルだから皆さんもそうとうプレイしているものと思う。このゲームの楽しいところは、三国志演義に出てくるキャラクターがほとんど出てくることだろう。そのキャラクターの数は、文官、武官あわせて240人で、その中には皆さんおなじみの、劉備、孔明、曹操、孫堅、関羽という主要キャラクターはもちろん、姜維、司馬師といった三国志の最後を飾るキャラクターまでいるといううれしいものになっている。

ゲームは、完全にフリーのものからヒストリカルなものまで幅広くゲーム展開ができる。このゲームでは三国志の中の展開はすべてできるのでぜひプレイしてみてほしい。

文明の曙

このゲームは2～7人でプレイできる。紀元前8000年頃の農業の発明から、紀元前3世紀中ごろのローマ帝国ぐらいまでの、東地中海と中近東を舞台にしている。プレイヤーはその当時の国々、アフリカ(カルタゴ)、イタリア(ローマ)、イリリア、トラキア、クレタ、アジア、アッシリア、バビロニア、エジプトの指導者となり、もっとも早く文明を発達させた国のプレイヤーが勝利者となるのだ。このゲームの特徴に貿易がある。これは商品カード（塩、オリーブオイル、金、銀、青銅、象牙等々）を他の国と交換するというもので、同一の商品を集めるとどんどん価値が上がっていくのだ。そのため、トランプゲームのような楽しみもある。

12球団ペナントレース

このゲームは、ほとんど説明がいらないだろう。ゲームをやる場合は、友達を何とか11人か5人集めて、ペナントレースをやってみよう。なれてくると1試合30分もかからないし、わりに早く終わるのだ。

これがデューンのシート類だ。この中に君が知っているキャラクターは何人いるかな。

自分のチームに愛着が出てきたら、○○チーム用特別ルールを作ると楽しいだろう。また最近ウイニングショットという1球1球をプレイするゲームも発売されたが、このゲームにはペナントレースの選手カードも使えるので興味があったらどうぞ。

マキャベリ

このゲームはルネサンス期のイタリア半島を中心に2〜8人でプレイするゲームだ。プレイヤーは当時の権力者となりイタリア半島に覇をとなえるのだ。このゲームは、司令シートという紙にすべての行動をプロットするゲームで、司令の種類が軍隊で7種類、追加司令が12種類もあるのだ。この追加司令には、部隊の買収、暴動や暗殺といった自国の安全を脅かすものがある。

また、疫病、飢饉が起きて、そのエリアの軍隊がすべて除去されることも起きる。マキャベリをプレイしていつも勝てるようになったら、もう君の回りにゲームをする友人がいなくなるだろうから、ついでにゲームから足を洗ったほうがいいかもしれない。

また、スパイス・ハーベストというエクスパンション・セットも出ているのだ。

デューン

デューンはフランク・ハーバートの小説をもとにした6人までのマルチプレイゲームだ。このゲームは砂漠に覆われた星、アラキスを舞台に、この星にしか産出しないスパイスをめぐって6人のプレイヤーが相争うというものだ。

勝利条件は、星の支配権を得ることだ。また、このゲームの特徴は6人のプレイヤーがそれぞれ違う条件をもってプレイするという点にある。たとえば主人公のアトレイデは、そのムアド・ディブの能力を生かして戦闘時に予知能力を働かして敵の数値を見ることができる。

悪人のハルコンネンはバリバリに策略を使って裏切りを引き起こすことができる。ギルドは、誰も勝利条件に満たなければ勝つことができる。ベネ・ゲセリットは誰が何ターンに勝利するかを当てることができれば、自分が第一位になることができる、というおもしろいルールなのだ。

まだまだあるぞ

さて、マルチプレイゲームについて書いてきたけれども、このほかにもまだまだおもしろいマルチプレイゲームがある。その一つとして、中国の春秋戦国時代を扱った孫子がある。これはプロット方式を採ってはいるが、比較的かんたんなのでぜひプレイしてみるといいだろう。

また、みんなでワイワイガヤガヤしながらするゲームにロール・プレイング・ゲームがある。RPGの種類としては、ファンタジー、SF、怪奇、スパイ、歴史と5ジャンルぐらいある。

ファンタジーRPGといえば、D&Dや指輪物語、フォーリナーが代表格だろう。

SFのRPGには、みんなも知っているトラベラーやスタークエストなどが代表選手としてあげられるだろう。

怪奇もののRPGといったら、クトゥルフの呼び声やチルなどがあり、夏向きのゲームといえるだろう。

スパイもののRPGなら、007シリーズを抜きに考えられないだろう。007シリーズは、兵器などが大変豊富でおもしろいし、自分で車を改造できたりする点もよい。

歴史もののゲームは、翻訳版は発売されていないが、アーサー王時代をプレイするペンドラゴンというロマンスや狩猟、槍試合といった大変雰囲気の盛り上がるゲームがある。

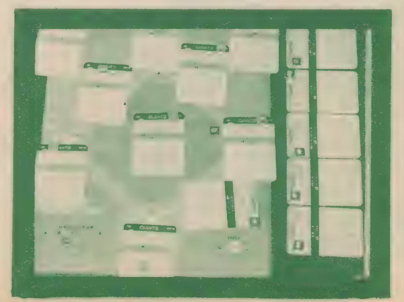
まだみんなでゲームを楽しめる方法があるぞ。それは、シミュレーションゲームを2人だけでなく、大勢でプレイしてしまおうというものだ。

たとえば、ロシア戦線を扱ったゲームをプレイするときに、北部方面、中央方面、南部方面、それぞれの軍集団の司令長官に分かれてプレイするのだ。

この方法を使うと、友人と張り合ったりすることにより、ゲーム内で敵を相手にするだけでなく、味方の進軍速度も気にして戦わなければならないという、より複雑な問題を抱えることになってよりいっそう楽しめるだろう。

いろいろなゲームの楽しみ方を書いてきたが、まだまだたくさんの楽しみ方があると思うので、ぜひいろいろな工夫をして楽しんで欲しい。

ペナントレースで勝つ方法は、一にも、二にも選手カードのデータを暗記することしかないのだ。



伝統の巨人阪神戦だ。角はバースを打ち取れるか？

BEEP VS ビクター音産奮戦記

それいけやれいけBEEPERS

BEEPERS悪どい戦法にビクターチームは耐えられるか!?

ベンチ裏レポーター　たけじゅん

特集の最後を飾るにふさわしいかどうか不安な野球の試合だ。「俺たちは勝つためには何でもやるぜ！」「うけるためならなんでもやるぜ！」の精神が如実に出てるぞ！いけ、闘争心を燃やせい！

挑戦状叩きつけられる

くわが「野球やりたい!!」つぶやくこと1ヵ月、ようやくその夢がかなえられることになった。相手チームはユニフォームがバッチリ揃ったビクター音産チーム。このときからようやくBEEPERSのメンバー集めは始まった。自分から参加してきた者、なかば強制的に参加させられた者などがより集まって、どうにかかっこうだけはついた。しかし、その中に野球経験者はたったの3人。こんなチームでビクター音産に勝とうと思っているのだから正攻法ではとても無理。そこで、各自が変装し、どさくさにまぎれに勝とうという案が出た（なんてこと！©べんちゃん）。さてさて、どうなることやら。

まず、一番に口を開いたのは㊦。

たけじゅん大リーグボール1号を披露！

▲小学生のころ骨折しながらも投げ続けたというたけじゅん。

▲たけじゅんの直球は、その名のとおり、単純な棒球だったのである。
▶予期もしなかった大リーグボール1号。バッターは本当にころんじゃった

奮投たけじゅん、弱守に泣く

▲1、2塁間へは、ほとんど打球は飛ばなかったので……

▼マウンドは孤独だ しかもバックに爆弾をかかえたたけしゅんは、もっと孤独だ

▲みんなの心の叫びを聞いてくれ TAKE ON/

▲雅は走る ひたすら走る 勝利のために走るのだ

▲これがTAKE ON/のファインプレー ……のはずだった

▲たまに打球が来ると、このとおり！ 足がついて行かなーい

「ボクは絶対忍者がいい！」しかし、そんなかっこいい役を㊔なんかにやらせるものかと、まるで売上税問題のような強い反対にあった。だが、持ち前のわがままパワーで㊔の押し切り勝ち。そんなどさくさの中、雅がうまい具合に片手にマシンガンの迷彩服スタイルというおいしい役を奪い取った。

我流子の役は誰もが認める橋名人に決定。写真を見てもらえればわかるとおり、当人とウリ二つの顔が勝因だ。

TAKE ON/は博士スタイルでグラウンドをウロウロするはめになった。しかし、本人はもう少し派手な役がほしかったとこぼしていたみたい……。

カメラマンの小阪さんは一番バッティングがいいということで、何の脈絡もなくホッケーマスクをかぶった謎の強打者。う〜ん、いかにも飛ばし屋という感じだ。

このへんで少しくずれたキャラがほしいということで、くわが農民

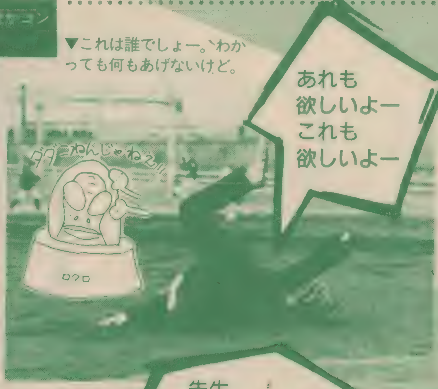
わけのわからなさこそ……

▲自分の体力、腕力を知りつくしたTAKE ON/のバッティングフォーム。

▲口の割には、ヘッピリ腰の㊔。せっかくの忍者が……。

▲頭いわく「ヘッドが下がっているんだよねー」。BEEPERSはこんなもんです。

▲なんかカッコイイんだよなー。オイシイ役どころだなー。



▼これは誰でしょー。わかっても何もあげないけど。

▶素浪人役の㊦コンYは、バイクで途中ではぐれてしまったのだ。これも戦術!!

BEEPERS選手名鑑

芋吉

☆**役割**　先月の景清に引き続き、おいしい役どころをワガママパワーで奪い取った。ただそれだけの配役。
☆**ファッション**　モノトーンの衣装に茶縁のグラスがとってもビビット！
☆**コメント**　景清とくらべるとちっともオイシクないじゃないか、ヒューヒュー！

頭

☆**役割**　飛脚になりすまし得意の足で塁を稼ぐ？　夢吉飛脚便になれるか！
☆**ファッション**　すそのロールアップ具合がグー。配色もライトブルーでマル。
☆**コメント**　いわゆる飛脚というのは昔の郵便配達係で野球は本業ではないのであって……。

小阪

☆**役割**　謎の強打者に扮し、その身体に物をいわせ敵をビビらせてほしい。
☆**ファッション**　ホッケーマスクと筋肉を包むスウェットが威圧感を与えますね。
☆**コメント**　…………………………………………………………………………タババ………。

TAKE

☆**役割**　その性格どおり堅実なプレイで本塁をガードしてほしい。
☆**ファッション**　大学時代の血と汗と涙が感じられるコスチュームですね。
☆**コメント**　なんでこんな重いの着てキャッチャーなんてやらなきゃならないんだ……。

我流子

☆**役割**　○橋名人になりすまし、1秒間にバットを16回振ることが今の課題。
☆**ファッション**　一昔前のアイテムを効果的に使っています。う〜んレトロ！
☆**コメント**　俺が○橋だ、野球は体力だ、野球は1日1時間だ。みんな集まれ〜！　なんてね。

くわ²

☆**役割**　農民になりすまし敵の守備位置を耕す。そして、敵のミスを誘う。
☆**ファッション**　マタの切れ目に注目！　小道具も効いてますね。
☆**コメント**　おらの国さでよ〜。土見ると耕したくなっちゃうんだよね。でも、ここの土は死んでるだ……。

べんちゃん

☆**役割**　波乗りで鍛えた脚線美と若さでオジサンどもを悦楽の世界へといざなう。
☆**ファッション**　胸のパットがきいてますね。肌の黒さも健康美あふれてますね。若さの勝利といえましょう。
☆**コメント**　やっだー、あたしったらツルツルってかんじでかわいいーい？

コンY

☆**役割**　とっておきの代打。居合抜きで一刀両断！
☆**ファッション**　チープな古着をダボダボに着こなすあたりはさすがこんちゃん。
☆**コメント**　ごめん、遅れちゃって。マクドナルドでコーヒー飲んで、ハンバーガー食べてたんだ。さ、元気にいこうかっ！

ジン

☆**役割**　ショート4番と豪語していたため、しょうがなく連れてきた。
☆**ファッション**　近寄ると汗臭そう。ちょっとこれはミスかな？　やっぱりファッションは清潔第一。
☆**コメント**　4番ショートはいただき！　でも弱肩だからセカンドがいいかな？

たけじゅん

☆**役割**　その愛らしい姿で敵を悩殺するつもりではあるが、はたして……。
☆**ファッション**　いやー、着こなしに余裕が感じられますね。普段から着てるんじゃないでしょうか。
☆**コメント**　ムフフ、グフフ、エヘヘ、ニヤニヤ、これ着たかったんだよね。

TAKE ON！

☆**役割**　敵の戦力分析のため愛機スパ・カセを持ち込んでの大ボケ科学者。
☆**ファッション**　清潔感あふれる白衣は何かそそるものがある……。
☆**コメント**　ボクのギャグは、そんなたけじゅん、いや単純なものではない……と思う。

雅

☆**役割**　危険な性格の彼に空気銃を持たせればバースよりも恐しい……はず。
☆**ファッション**　映画「プラトーン」の影響で迷彩服も復活するか？
☆**コメント**　なに見てんだよ！　だてにサウスポーじゃねぇーんだぞ！　会社サイコー〃

(ふ)監督

☆**役割**　百八竜の虎清蘭になりすまし、ナインをまとめていく。しかし、信頼は薄い。
☆**ファッション**　黒のチャイナドレスと、キツメの化粧がNICE。無国籍の顔にぴったりマッチ。
☆**コメント**　あんたら、こんな格好して負けたら恥の上塗りだかんね。どんな手を使ってでも勝ちなさいよっ！

になった　なんたって、実家が農業の本場、新潟だから本人はけっこう気に入っている……。
頭は夢吉飛脚便の担当だったことで飛脚に決定。始めはいやがって文句を言っていたが、実際に衣装を着てみると案外かっこよかったので、その後は文句を言わなくなった。現金な頭であった。
タケは昔取ったキネヅカのフットボールスタイル。今でこそ随所にゼイ肉が見られるが、当時はほっそりとしたヤサ男だったのだ。

そして、何と言っても悲惨なのが、たけじゅんだ。この会議に出席してなかったばっかりにセーラー服の女子高生という大役をおおせつかってしまった。後にこの決定事項を聞いたたけじゅんは「やだよ、こんなの着るの初めてだもん！」と反論したら「当たり前だろ!!」と言い返された。かくしてメンバー全員の役は決定した。これらのコスチュームでどこまでドリッパーズに食い下がれるだろうか……。

▲エラー続出の我が軍にあきれて敵ベンチで「上海」で遊ぶ○○。好きだねえ。
▲…と見つめる……その瞳がキラリと光った
▲敵戦力を分析するつもりか、スパカセに興ずるTAKE ON！
▼我が軍の猛攻(?)に大喜びのベンチ　ほーらもっと喜べー！

▼BEEPERS同点に追いつく一打。数少ないヒットだ。

たまにはいいこともあるさ！

▲ホームイン！エラーからみたけど、とにかく勝てばいいのさっ

▲ホームインを迎えられても、何かムナシイものを感じる編

▲生来のお調子者イモッキー

テツ・川上の教え

▲川上哲治の直筆サイン。BEEPERSに必要なのは、この言葉だ！

戦い終わって悲しみが残る

はぁ～、ようやく試合終了だ。一生懸命変装したのに奪った点はたったの3点。取られた点は12点。けっきょく、ただの笑い者になっ

ただけだった。こんなむなしさは2度と味わいたくないというのが共通意見。やっぱり、日頃からの練習がものをいうんだなぁ、とつくづく思い知らされた1日でした。

最後にぐわがつぶやく、「我が恩師川上哲治が言った。人間努力が必要だ、とね。」

まさにそのとおりなのだ。みんなも努力せずに何かを成功させようなんてあまい考えは捨てて、若いうちは買ってでも努力するくらいの情熱が必要だ……。

最後は、何か説教じみてきちゃったけど、とにかくいい汗かいた1日だったよ。

▲ビクターチームが我々を見る目は非常に冷たい。しかし勝利のためには……

▲ゲームセット。かぎりなくコールドに近い大差で負けちゃった。

◀雨の中奮投する、ビクターチームの投手。お相手ごくろうさまです。

新版 明解ナム語辞典

編・著者 らくしょ＝にしぢま

先月号のナムコ特集の余勢をかって?始まったこの連載、果たして読者の支持を得られるものやら、得られないものやら。編もライターも半信半疑の第1回、始まり始まり〜!

文章倍増・自信半減

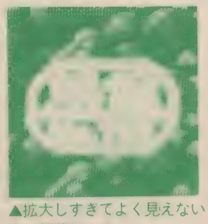
よく雑誌などに、「投稿されてから掲載まで約2ヵ月かかります」などと書かれているのを目にすることがある。読者にしてみれば、せっかく投稿しても、2ヵ月たたないと活字にならないというのは歯がゆいものだが、じつはこっちもそうだったりするのだ。雑誌が発売になる前に、もう次号の用意をしなければならないから、読者の反響など知る由もない。もし全然反響がなかったらどうしよう。いや、もし「つまんねーぞやめちまえ」なんて言われちゃったら……ひえーっ。

かくして私は、海のものとも山のものともつかない、この企画の第2弾をなんと文章量倍増でお届けするという、胃潰瘍もハダシで逃げだす暴挙に出るのでありました、とさ。

1986年登場の業務用ビデオゲームで豪快なサウンドと精緻なグラフィックとおまけに迫力の音声合成とデカキャラという極めて売れ線の要素を盛り込みつつ、歴史の重みが売れ線ゲームと一線を画させる一大伝奇スペクタクル巨編・源平討魔伝の巻（これでも見出しだよーん）

●げんぺい-とうまでん【源平討魔伝】 ［ビデオ名］ 1986年登場の業務用ビデオゲーム。豪快なサウンドと精緻なグラフィックと…（中略）…一線を画させる一大伝奇スペクタクル巨編。平家の子孫であるナムコのゲームデザイナー高橋由紀夫氏が主人公・平景清の無念を果たすべくつくった、といわれる。

●ごりん【娯倫】 ［名］ 「娯倫管理委員会」の略。ゲームシナリオやプログラムの審査・倫理規制を行う。源平討魔伝のオープニング画面右下には、認定済の「娯倫マーク」がついている。しかし「NO・765」より若い番号の娯倫マークを未だかつて目にしたことがないのはどういうことか。


▲拡大しすぎてよく見えない? 娯倫マーク

ひょっとするとこの娯倫、体制に反逆する地下組織なのかもしれない。あな恐ろしや。

ちなみに、映画館でおなじみの「映倫」のほうは、国家の表現規制の予防の意味で、映画業界が自主的につくった倫理規制組織。業界の自主規制であるから「審査に通らねばならない」ということはないし、法的な権力も持たないはずだ。

でも、審査をパスしないと、一般の映画館では上映できないことになっているし、芸術表現に国家権力の介入を許してはならない（君たちは「深夜テレビ」や「少女向け雑誌」の話を知っているか?）と思うのだが、どうかな?

●たいらのかげきよ【平景清】 ［人名・キャラ名］ ?～1196（建久7） 平安後期・鎌倉前期の武士。藤原南家伊藤氏の末裔、忠清の子で、姓を梶原ともいう。伊勢の生まれ。1183（寿永2）年、平氏侍大将として平維盛・知盛に従い、木曽義仲・源行家と戦う。

その後一門とともに西走、屋島・壇ノ浦の戦いで奮戦したとされるが、これら一連の戦いを収めた「平家物語」においては、武将たちの会話の場面に何度か登場するものの、武勇としては、屋島の戦いで源氏方の武士、美尾屋十郎の錣を引きちぎった「錣引き」（11巻・弓流）が伝えられるだけである。

1185年の平氏滅亡後、平知忠の挙兵に参じ、摂津国水田に寺を構えていた叔父の大日能忍のところを訪れるが、能忍が歓待のため弟子に酒を買ってこさせたのを官への密告と勘違いし、刺殺（1189＝文治5年）。これにより、悪七兵衛といわれる。

1195（建久6）年、源頼朝に降り、和田義盛・八田朝家に預けられたが、断食にて翌年死亡。

その武勇は後世、文学・演劇・ビデオゲーム等の好材料となり、断食中に覚えた、「自分の身長を3段階に変える技」「右肩の関節をはずして腕をぐるぐる回す技」「ブレイクダンス」とともに、後世の人の心に永久に生き続ける。

●みなもとのよりとも【源頼朝】 ［人名・キャラ名］ 1147～99（久安3～正治1） 鎌倉幕府初代将軍。幼名を鬼武者という。およそ自分で戦わずに天下を握った。

その後、土御門通親に計られて朝廷対策に失敗、巻き返せぬまま、相模川の橋供養の帰路落馬し、それがもとで死亡する。義経ファンの皆様、少しは気が晴れましたか?

源平討魔伝では魔王として登場し、景清に討たれると、「わが魂は不滅じゃ」とかいいながらずぶずぶと沈んでいく。もっとも、頼朝に恨みを晴らすために景清は蘇ってきたわけで、こいつが死んでしまうと景清もまたずぶずぶと……。

●みなもとのよしつね【源義経】 ［人名・キャラ名］ 「ほっほっほっ」とやってきて「ほげーっ」と消えていく。もはや何もいうことはありますまい。死んでもまだ頼朝のため働かされる義経に、合掌。

●むさしぼう-べんけい【武蔵坊弁慶】 ［人名・キャラ名］ 彼に「ばかめ」といわれて落ちこんでしまった人も少なくあるまい。鉄玉や鉄球棒で攻撃する。自分が攻撃を受けるたび、「おわっ」といい、やられると「これで勝ったと思うなよ」とか「今に見ておれ」とスネる。わりと幼い奴なのかもしれない。

ところで、源平討魔伝が話題を呼んでいたころ、テレビでは「武蔵坊弁慶」をやっていたので、弁慶の勇姿に感動を覚えつつも、ゲームでは弁慶を倒さねばならない、というジレンマに陥った方もおられるかと思うのだが……。

●あんだあばあ【安駄婆】 ［キャラ名］ 規定打数より少ない打数でホールアウトする……のは「アンダーパー」で、地獄の三途の渡し守が「安駄婆」。会計係も兼ねていて、クレジットが入ったときや、血の池に入ったとき（お金を払って生き返ることができる）にはすかさず「ありがたや」。

さらにはゲームオーバーのとき、その成績によって「見どころのあるやつぢゃ」「おまえの力はそんなものか」「なっさけなや」と喋る。またさらには、景清の道程に応じ「先は長い」だの「あとわずか」だのとくる。まったくお喋りなババアだ。

●がいこつ【骸骨】 ［キャラ名］ 地獄の出口で、「地獄で寝てろ!」とばかりに襲いかかってくる。出現するとき、「色即是空!」と叫ぶが、画面に出る文字は「色即是空」とは限らないので注意を向けられたい。

●りゅうじん【竜神】 ［キャラ名］ 「あーお、あーお」と鳴きながら火の玉を吐く。尻切れトンボなのが間抜けだし、三つ首竜神に比べると貫禄もないが、自由に空を飛べるぶん、まだ救われているのかもしれない。

●みつくび-りゅうじん【三つ首竜神】 ［キャラ名］ 信濃国に住んでいて草薙剣を隠し持っている、竜神の親玉。でも空は飛べない。根元が地面に固定され、3つの首をぶんぶんと振りながら「ああああああー

お」と鳴き叫ぶその姿は、さしづめイソギンチャクかローバーか、といったところ。

念のためにいっておきたいのだが、椎名誠のスーパー・エッセイあたりで有名になった「リング上の片付けをして生CMされる掃除機」は、三菱の「風神」で、「竜神」とも、また「雷神」とも関係ありません。あくまで念のため……え、念の入れ過ぎ？ これはまた失礼いたしました……

●はずれ 現象名 景清は土壁などをジャンプで飛びこえることができるが、土壁の中に着地してしまうと具合が悪いわけで、そういうときはどちらかの外側に無理やり押し出すことにしている。

さて、京都の中のある土壁の中にろうそくが隠されているのは有名だが、その壁を壊さずに壁の中に飛び込むようにジャンプする。

そうすると、なんと景清がめり込んで動けなくなる……わけはないが、しかるのちその壁を壊してみると、あらびっくり、ろうそくがない！ まさかさっき踏みつぶしてしまったのでは……あぁ、なんてことだ、こんなことならさっきケーキ食べるんじゃなかった……などと騒ぎだすのは間抜けである。こんなときは冷静に「命」を見てみよう。ありゃ、1本ふえてる……つまり、壁があってもその上に乗っかれば、ろうそくは取ることができるのでした。めでたしめでたし。

●しょうげきは【衝撃波】 名 中型・小型の景清が巻物（衝撃波アイテム）を取ると、剣を振ったとき剣の先から衝撃波が出て、強力な敵も一撃でやっつけられる。コンセプトはたろすけの「気合」にも類似する。剣のレベルが高いと衝撃波も遠くまで飛んで見栄えがいいが、これが"0"だったりするとはっきりいって見るも無残。

●せんぷうけん【旋風剣】 名 大型の景清が巻物（旋風剣アイテム）を取ると、「必殺、旋風剣！ いやぁぁぁ――ッ！」のかけ声とともに景清の腕がぐるぐると回り出す。ただそれだけなのにやたらと強くなるのはどういうわけか。強いのはいいが、「自然でリアルな動き」が身上のゲームなのにここだけギャグになってしまって趣に欠ける。

●くしざし【串刺し】 名 TBS系の「8時だヨ！全員集合」も終わってしまったし、とすれば「ヒゲダンス」なんての も知ってる方は多くあるまい。加藤茶・志村けんの両名がつけヒゲをして踊りながらいろいろな芸をするものだが、その中に、「一方が放り投げたミカンをもう一方がサーベルで突き刺して受ける」という芸があった。馴れればともかく、かなり難しいので、お暇のある向きにはやってみられるとよろしい。

もちろんそのときには、モーニングを着てつけヒゲをしてレンガ塀のあるところで「♪じゃじゃじゃじゃ…」と…

▲うまくタイミングを合わせてと

さて、山城国以降、義経はあっと驚く回転殺法で襲いかかってくる。さながら「でっかいサムス＝アラン・空飛ぶテストール」といったところでたしかにかなり手強いのだが、間合いとタイミングをうまくはかって剣を突き出してやると、前述のヒゲダンスよろしく義経が剣に「ぐさっ」と突きささり、丸まったまま「ほげーっ」と……

●まじんはひまじん 文 越中・摂津国などの名称でおなじみの「だじゃれのくに」の一フレーズ。さすがにこの手のギャグで大笑いするようなタコは見かけないが、たいていの人は「ふふん」と鼻で笑っている。

ちなみにその他のフレーズをあげてみると――「だじゃればかりいってるのはだじゃれ」「まきものはおまえをすくうろうろ」「かねがねかねがねえ」「かなめいしにはかなうめえ」「むかでがむかってくる」「このどいつおらんだ」「まがったままのまがたま」「やったあやたのかがみだ」「このとりいをおとおりいなさい」「このさきはやみのくにいくのはやみろ」「やみろっつうの」……

●やたのかがみ【八咫鏡】 名・キャラ名 三種の神器の1つ。「やた」とは「やあた」の略で、人差し指と中指を開いた広さ8つ分ともいい、また「やあたま」で、突出部が8つあるの意ともいう。

天照大神が天岩戸に隠れたとき、石凝姥命がつくったという鏡で、その後天照大神から皇孫の瓊瓊杵尊に伝わり、伊勢神宮に御魂代として奉斎される。

……のはずなのになぜか越前や越中で見つかり、手に入れると雷などの特殊攻撃に耐えられる。間違ってもこれに犬をうつしてみたり、といった大ボケはやらないように。

●くさなぎのつるぎ【草薙剣】 名・キャラ名 三種の神器の1つ。古くは「天叢雲剣」といい、

▲草薙剣。壇ノ浦から対馬海流に乗って信濃川をさかのぼり……(おいおい)

天照大神の弟、素戔嗚尊が出雲国簸川で退治した八岐大蛇の尾から得た神剣で、その後日本武尊の東征のとき、この剣で草を薙いで賊の難を逃がれたことから「草薙剣」の名がついた。現在、名古屋市熱田神宮に祀られる。

……のはずなのになぜか信濃で見つかり、手に入れると剣が怪しげにぴかぴかと光りだし、固いものに斬りつけてもグレードダウンしなくなる。

もっとも安徳天皇が三種の神器を持って壇ノ浦で入水したとき、剣だけは海底に没し失われたともいうから、それがはるばる信濃まで流れついたとも考え……られないっつーの。

●やさかにのまがたま【八尺(坂)瓊曲玉】 名・キャラ名 三種の神器の1つ。「さか」は古代の長さの単位で、「八尺」は長いことを表す。「八尺瓊曲玉」とは、大きな曲玉、もしくは多くの曲玉を1つの長い緒で貫いて連ねたもののこと。

やはり天照大神が天岩戸に隠れたとき、群神がその前に奉ったとされる。現在どうなっているのかはよくわからない。摂津や伊勢で見つかり、手に入れると毒キノコもおいしくいただける。

●スーパーノヴァ【supernova】 現象名 「超新星」と書いてこう読む。古くは「ゲームセンターあらし」の石野あらしの一撃必殺の超奥技で、今日いうところの「メガンテ」に等しいのだが、「今度やったら死ぬ」と、何度もいわれていたくせに絶対死ななかったのはなぜだろう。そういった意味で、"何らかの理由でゲームが終わってしまい、デモ画面になってしまう"ことを「超新星」という。

源平討魔伝では、武蔵国が始まったらそのまま放っておけばこれが見られる。これであなたも石野あらし。さあいっしょに「炎のコマ」だ！

●ブレイクダンス【breakdance】 現象名 剣ボタンを押している間は、景清は向きを変えない。だからボタンを押したまま、景清の向きと反対方向にレバーを倒すと…はい、後ろ向きに歩き出しましたねえ。だから「ブレイクダンス」なんです（なに、ネーミングが安易だと？ 悪かったな。景清がヘッドスピンでもやるかと思ったのか、愚か者め）。

―○―

〈参考文献〉

▼ビデオゲーム・ラボ 必勝ゲーム予備校・雅筆・BEEP 86年12月、87年1、3月号

▼新装改訂新潮国語辞典・新潮社刊

▼おなじみ「言泉」・小学館刊

―○―

さてこれで疑心暗鬼の連載第2回を終えるわけなのだが、「こんな語をとりあげてほしい」とか「俺もつくってみたぞ」とかいうのがあったら、そいつを同封して送ってきていただきたい。優秀作は番外で採用しようかとも考えている。

それから、「セガ語」や「コナミ語」のスペシャリストも大歓迎だ。実績とともに名のり出てくれ。ただし「ファミコン語」なんて軟弱なのはいただけねーぞ。

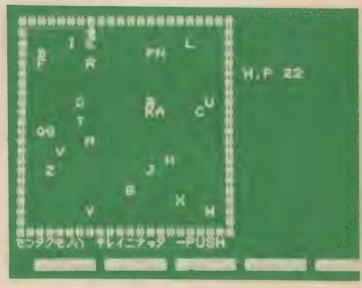
それでは誌面もつきてしまいました。縁があったら来月もお会いしましょう。それではごきげんよう、さようなら。

ブラックTINYAN世界征服のページ

第7回 なぜか冒険

by TINYAN

PC-88シリーズ
PC-98シリーズ
FM-7 77シリーズ
X1/TURBO(Hu-BASIC)シリーズ



わっ、いきなりタイトルが変わってる!? これは作者の陰謀か? それとも……。

① 乗っ取り成功

「はっはっは、ついに『バグ猫たいにゃん』のコーナーを完全に奪ってやったぞ。今月から、ここは『ブラックTINYAN世界征服のページ』とするがよい」

なんということだ。ついにここは悪のページとなってしまうのか? TINYANとたいにゃんは、いったいどこに? などと、作者がしらじらしいことを言っていると、

「そんなことはさせないわ!」

どこからともなく声がした。

「だ、誰だ!?」

ブラックTINYANが振り向くと、そこには白い光につつまれた妖精が1人。

「き、きさまはルーラ、いつのまに!? なーんて驚くとでも思ったか。ふん、妖精ごときに何ができる」

と言って、ブラックTINYANがルーラを捕まえようとすると、

「それはどうかしら。あたしをあまり甘く見ないでほしいわね。ΠBИΓaTbCЯ」

「あ、足が動かぬ! ルーラ、いったい何をした?」

「ちょっとした魔法よ。たいにゃんたちが帰ってくるまで、そこにじっとしていてもらうわ」

それを聞くと、ブラックTINYANは突然笑いだした。

「あの2人が帰ってくるまでだと? はっはっは、愚かな」

「なによ! それ、どういう意味よ」

「なんだ。やはり知らなかったのか。あの2人は、今ごろはアス□ーにいるはずだ。ルーラ、キミはジャマになるから捨てられたんだよ」

「そ、そんな……」

と、ルーラが気を抜いたその瞬間、

「かかったな!!」

と、ブラックTINYANは、隠し持っていた袋を、ルーラめがけて投げつけた。袋はルーラに命中して破れ、中から真っ赤な粉が飛び散った。

「はっはっは、形勢逆転のようだな。その粉には、妖精の能力を封じこめる作用があるのさ」

ブラックTINYANは、力を失って下に落ちたルーラを捕まえた。

「さて、こいつをどうしたものか……。○○○して、△△△して、□□□してやろうか。ん、なんだ? この『ピ　』という音は」

(そういった表現は、本誌では禁止されています。㊎)

「そうか、それならしかたないな。んー、そうだ。たしかルーラは、どこかの王女だっていってたな。お姫様には、お姫様らしい仕打ちをしてあげよう。呪いをかけて能力を封じ、小さなRPGの世界に送りこんでやろうじゃないか」

(おまえ、ちょっとしゃべりすぎだぞ。㊎)

「うるさいな。作者は引っこんでろ。そうそう、話の続きだが、もし読者のなかでルーラを救い出そうという者がいるなら、この世界に入りこんでもいいぞ。まあ、正義の側につくような愚か者は、BEEPの読者にはいないと思うがな」

② 愚か者へ

そうか、おまえが、無謀にもルーラを救出しようという愚かなる正義の者か。まあ、無理だとは思うが、一応やり方を説明しよう。

まず、最初にやらねばならないのは、プログラムの入力だ。データの部分は、とくに注意して入力しなければならない。データは入力したものにヒントを与えないように暗号化されていて、そのままではまったく意味がわからないようになっているからだ。ここで少しでも間違えると、ゲームが終わらなくなったり、とてもかんたんに終わったりしてしまう。

一気に説明して疲れた。ここでお茶を1杯。

ん? もう入力し終わったのか。ならば、セーブを忘れんようにな。それよりどうだ、今からでも遅くはないから、おまえも悪人にならんか? プログラムを入力したパワーは、たいしたもんだ。そうか、いやか。おまえは、心のせまいやつだなあ。

まあいい。遊び方だが、まずはキー操作。[8]で上、[2]で下、[4]で左、[6]で右に動くことができる。愚か者は、画面上では@で表示されるぞ。

A～Zは、人やモンスターを示している(くわしくは、表を参照)。人と話したいときは、その文字にぶつかればよい。また、モンスターの文字にぶつかると、戦うか逃げるかを聞いてくる。戦うなら[F]を、逃げるなら[E]を押せばよい。

あと、メッセージが出た後に"PUSH"と表示されるが、そのときは何かキーを押すと次に進む。それから、いうまでもないことだが、とちゅうでH・Pがゼロ以下になったらゲームオーバーだ。

はたして、ルーラを救い出せるものが、読者のなかに1人でもいるかな?

●登場キャラクター一覧

文字	名前	特徴
A	悪魔の天使	倒すと、いいものが手に入る。
B	ブラック TINYAN	ごぞんじ、不死身のブラックTINYAN。
C	謎の老人	というからには、謎である。
D	力の神	かの神ではない。ちからの神である。
E	センタクモノ	何ですか、これ？
F	ウォーターゲート	モンスターの一種。事件の名前ではない。
G	生命の精霊	生き物の余分な生命力が精霊となったもの。
H	薬屋	H・Pが減ったら、薬をもらいに行こう。
I	醜いカエル	はっきりいって弱い。
J	がんこな鍛冶屋	がんこ者だが、腕は一流。
K	姫	何者かに操られているらしい。
L	とっても強い敵	自分で強いと言ってるやつに限って……。
M	キラーミラー	キラーミラーなんか、キラーい。
N	呪いのイタチ	こいつの恐怖は、戦ったものでないとわからない。
O	最強の鬼	鬼の大親分。やはり強い。
P	暗黒４獣士	４匹でかかってくるとは、ひきょうなヤツら。
Q	たいにゃん	出たがりのたいにゃんだあ。
R	Ｂ・Ｔ親衛隊	強い！　絶対に強い！
S	仙人	仙人が何を考えているかなんて、わかるはずがない。
T	魔界の守	魔界の力を封じている。魔界の力を手にするには？
U	人智の守	人智を蓄えている。あれを持っていけば、人智が得られる。
V	地精の守	地の精霊の力を借りるのは、じつはかんたん。
W	天帝の守	ブラック TINYAN を倒すには、天帝の力が必要だ。
X	シュナイダー	あまり強くないが、最初は手こずるかも。
Y	死人の幽霊	死人の幽霊って何ですか？
Z	白の賢者	きっと姫を助けるのに役立つ。

③ おわび

今回は本当の悪のプログラムを載せるつもりだったが、やめた。おわび？　そんなもんする必要はない。私は悪人だ。このブラックTINYANが謝るとでも思ったか!!

④ 次号予告

姿を消したTINYANとたいにゃん。とらわれの身となったルーラ。いったいこの先どうなるのか？　急展開の次号を待て!!

なぜか冒険

各機種共通リスト

注：X１をご使用の方は、50行の"WIDTH 40, 25"を、"WIDTH 40"にしてください。

```
10 PRINT "PUSH KEY":R=RND(1):IF INKEY$="" THEN 10
50 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12):LOCATE 0,0:PRINT "########################"
60 FOR I=1 TO 20:PRINT "#                      #":NEXT
70 PRINT "########################"
100 DIM W(21,21),D(16),P(26),Q(26),M1$(26),E(26),F(26),M2$(26),G(26),H(26)
110 FOR I=1 TO 26:READ P(I),Q(I),M1$(I),E(I),F(I),M2$(I),G(I),H(I):NEXT
120 FOR N=0 TO 21:W(N,0)=-1:W(N,21)=-1:W(0,N)=-1:W(21,N)=-1:NEXT
130 FOR N=1 TO 26
140 RX=INT(RND(1)*18)+2:RY=INT(RND(1)*18)+2:IF W(RX,RY)>0 THEN 140
150 LOCATE RX,RY:PRINT CHR$(ASC("A")-1+N):W(RX,RY)=N:NEXT
900 X=1:Y=1:DX=0:DY=0:D(1)=25:D(2)=25:D(3)=7:M=9:LOCATE X,Y:PRINT "@"
1000 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1000
1010 IF A$="4" THEN DX=-1:DY=0
1020 IF A$="6" THEN DX=1:DY=0
1030 IF A$="8" THEN DX=0:DY=-1
1040 IF A$="2" THEN DX=0:DY=1
1050 SX=X:SY=Y:ZX=X+DX:ZY=Y+DY:IF W(ZX,ZY)<0 THEN 1000
1060 IF W(ZX,ZY)>0 THEN GOSUB 2000
1070 LOCATE X,Y:PRINT" ":X=ZX:Y=ZY:LOCATE X,Y:PRINT"@"
1080 D(1)=D(1)-D(5)+D(6):IF D(1)>D(2) THEN D(1)=D(2)
1090 LOCATE 23,5:PRINT "H.P";D(1);"     ";
1100 IF D(1)<1 THEN 4000
1110 IF D(4)>0 THEN 4500
1120 IF D(7)>0 THEN D(7)=0:READ P(M),Q(M),M1$(M),E(M),F(M),M2$(M),G(M),H(M)
1190 GOTO 1000
2000 WW=W(ZX,ZY):IF P(WW)=0 THEN 3000
2010 IF D(P(WW))<Q(WW) THEN ZX=X:ZY=Y:GOTO 2100
2020 D$=M2$(WW):DT=128:GOSUB 9000:D(G(WW))=D(G(WW))+H(WW):W(ZX,ZY)=0:RETURN
2100 IF WW=7 OR WW=8 THEN D((8-WW)*3+9)=D((8-WW)*3+9)+1
2110 D$=M1$(WW):DT=128:GOSUB 9000:D(E(WW))=D(E(WW))+F(WW):RETURN
3000 GOSUB 9999:HP=E(WW):PW=F(WW):D$=M1$(WW)+"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ":DT=0+0:GOSUB 9000
3100 GOSUB 9030:LOCATE 0,22:PRINT "f...fight , e...escape";
3105 LOCATE 23,5:PRINT "H.P";D(1);"     ";
3110 A$=INKEY$:IF A$="f" THEN 3200
3120 IF A$="e" THEN ZX=X:ZY=Y:GOSUB 9030:RETURN
3130 GOTO 3110
3200 GOSUB 9999:AT=INT(D(3)*RND(1)):DT=0:D$=STR$(AT)+"ﾉ ｺｳｹﾞｷ":GOSUB 9000
3210 HP=HP-AT:IF HP>0 THEN 3300
```

▼

```
3220 D$=M1$(WW)+"ｦ ﾔｯﾂｹﾀ":DT=0:GOSUB 9000
3230 U1=INT(RND(1)*Q(WW)+1):D$="MAX H.P ｶﾞ"+STR$(U1)+" ｱｶﾞｯﾀ":DT=0:GOSUB 9000
3240 U2=INT(RND(1)*Q(WW)/2+1):D$="POWER ｶﾞ"+STR$(U2)+" ｱｶﾞｯﾀ":DT=0:GOSUB 9000
3250 D$=M2$(WW):DT=0+0:GOSUB 9000
3260 D(2)=D(2)+U1:D(3)=D(3)+U2:D(G(WW))=D(G(WW))+H(WW):W(ZX,ZY)=0:RETURN
3300 AT=INT(PW*RND(1)):DT=0:D$=M1$(WW)+"ｶﾗ"+STR$(AT)+"ﾉ ﾊﾝｹﾞｷｦ ｳｹﾀ":GOSUB 9000
3310 D(1)=D(1)-AT:IF D(1)>0 THEN 3100
3320 D(1)=-1:RETURN
4000 D$="ｼﾝﾃﾞｼﾏｳﾄﾊ ｵﾓｼﾛｲ･･･ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":DT=0:GOSUB 9000:END
4500 D$="ﾂｲﾆ ﾋﾒｦ ｽｸｯﾀ｡ｵﾒﾃﾞﾄｳ":DT=0:GOSUB 9000:END
6000 DATA 0,2,"ｱｸﾏﾉ ﾃﾝｼ",20,5,"ﾃﾝｼﾉ ﾜ ｦ ﾐﾂｹﾀ",6,1
6001 DATA 0,0,"ﾌﾞﾗｯｸ ﾀｲﾆｬﾝ",1500,10000,"ﾏｻｶ ｺﾉﾜﾀｼｶﾞ ﾏｹﾙﾄﾊ･･･",13,1
6002 DATA 14,1,"% % % ",0,0,"V6/@H",0,0
6003 DATA 8,1,"64Y 2/K_7@5>GSIF V3JE2",1,1,"504F A6W& ;=^9V3",3,200
6004 DATA 0,18,"ｾﾝﾀｸﾓﾉ",8,8,"ｾﾝﾀｸﾓﾉﾊ ｷﾚｲﾆﾅｯﾀ",0,0
6005 DATA 0,15,"ｳｫｰﾀｰ ｹﾞｰﾄ",6,10,"ｼﾞｹﾝﾊ ｶｲｹﾂｼﾀ",0,0
6006 DATA 12,1,"2AD^@^9 AX.3<CT[3",1,20000,"2AD^@^9@^D 2/@J=^@^",1,8
6007 DATA 9,5,"8=X& 19^V3",1,500,"=OG 8=X6^ E8E/C<O/@",0,0
6008 DATA 0,0,"ﾐﾆｸｲ ｶｴﾙ",12,0,"ﾍﾟｯﾁｬﾝｺﾆ ﾅｯﾀ",8,1
6009 DATA 10,3,"2OJ 2?6^<2]@^ 1DF<[",10,1,"3Y;2E :I 6@E&TY6W 64/C8Z",3,10
6010 DATA 0,0,"ｱﾔﾂﾗﾚﾀ ﾋﾒ",20,30,"ﾀｵｼﾃ ﾖｶｯﾀﾉﾀﾞﾛｳｶ･･･",11,1
6011 DATA 0,70,"ﾄｯﾃﾓ ﾂﾖｲ ﾃｷ",50,70,"ｼﾞﾂﾊ ﾖﾜｶｯﾀ",0,0
6012 DATA 0,60,"ｷﾗｰ ﾐﾗｰ",30,90,"ﾊﾍﾝ ﾃﾞ ｹｶﾞｦ ｼﾀ",1,10
6013 DATA 0,50,"ﾉﾛｲﾉ ｲﾀﾁ",30,7,"ﾀﾀﾞﾃﾞﾊ ｼﾅﾝ ｵﾏｴｦ ﾉﾛｯﾃﾔﾙ",5,5
6014 DATA 0,5,"ｻｲｷｮｳﾉ ｵﾆ",80,90,"ｵﾆﾉ ﾂﾉｦ ﾃﾆｲﾚﾀ",15,1
6015 DATA 0,20,"ｱﾝｺｸ 4ｼﾞｭｳｼ",90,150,"ｺﾉﾃｲﾄﾞﾉ ｱｲﾃﾃﾞﾊ ﾊﾅｼﾆﾅﾗﾅｲ",0,0
6016 DATA 13,1,"@2F,]@^V0 O@7CH",0,0,"5KR;OJ J^9SIF =6^@&64WZ@]@^V",0,0
6017 DATA 0,30,"B.T ｼﾝｴｲﾀｲ",200,300,"ｲﾏﾉｵﾏｴﾃﾞﾊ B.T ﾆﾊ ｶﾃﾇﾜｹｶﾞ ｱﾙ",11,1
6018 DATA 6,1,"504I ::[& 7VRC19^V3",0,0,"504I ::[J 8;/C5Y",11,-10
6019 DATA 6,1,"@^C]<I ¥ & PB9@62",0,0,"12BJ ¥@<I <]U3@^/@IF",2,-20
6020 DATA 15,1,"5FIBI6^ 1ZJ^ A6WFEZY",0,0,"J^8^I V[2& <]>^V3",2,200
6021 DATA 1,250,"S/D BV8EZJ^ 22SI&19^V3",0,0,"C]I BY7^& 19^V3",3,900
6022 DATA 11,2,"64/C8Z",1,1,"504F 6PI A6W& 1@4V3",2,20000
6023 DATA 0,40,"ｼｭﾅｲﾀﾞｰ",20,30,"ｷｮｳﾃｷﾀﾞｯﾀ",0,0
6024 DATA 0,35,"ｼﾆﾝ ﾉ ﾕｳﾚｲ",10,40,"ﾄﾆｶｸ ﾔｯﾂｹﾀ",0,0
6025 DATA 13,1,"L^W/8@2F,]& @5=I@^",0,0,":ZC^ KRF66B@ I[2& D86^V2",7,1
6026 DATA 16,1,"PF8264Y6^ 5]EI:FE/@",16,1,"I[26^ D9@I@^",4,1
9000 LOCATE 0,22:PRINT "                                                            ";:LOCATE 0,22
9010 FOR I=1 TO LEN(D$):PRINT CHR$(ASC(MID$(D$,I,1))+DT);:NEXT:PRINT" -PUSH";
9020 R=RND(1):IF INKEY$="" THEN 9020
9030 LOCATE 0,22:PRINT "                                                            ";:RETURN
9999 FOR BP=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
```

⑤ 大うそつき

「何が、急展開の次号を待てよ。ウソばっかり言って。あ、あたしルーラ。勇敢な読者の1人に助けてもらいました。それにしても、たいにゃんとT－NYAN、いったいどこに行ってしまったのかしら…。たいにゃーん!! 帰ってきてよ－」

「はっはっは、だから言っただろう。ルーラ、キミは捨てられたんだって。さあ、これからはこの悪の大天才ブラックT－NYANとともに、世界征服をしようではないか」

「誰があんたなんかと！」

「まだわからないのかい？ あの2人はキミを捨てて出ていったんだよ。その証拠に、大声で悪口を言っても出てこない。たいにゃんの化け猫、猫又、半妖怪！ ネズミが怖い弱虫猫ー!!」

少ししてから、ブラックT－NYANはさらに、

「T－NYANのバグヤロー、猫に食わせてもらっているなんて、猫のヒモだー！ ほら、反応がない」

「信じないわよ。あたし、ぜえーったい信じないもん」

「まあ、そうやって強がっていられるのも今のうちだけだ。気が向いたら、いつでも私のところに来ていいぞ。ルーラよ、悪は楽しいぞ」

「いいから出てってよ。何が悪の天才ブラックT－NYANよ。今回、あなた何かギャグ言った？ ギャグの一つも言えない人とは組みたくないわ」

「手を上げろ、金を出せ」

「それはギャング」

「おや、さかさまだ」

「それは逆」

「イチゴで作る……」

「それはジャム。もう、本当につまんないことしか言えないのね！」

「よしわかった。1ヵ月待っていろ。本当のギャグを見せてやる」

「そのパターン、先月も使ったじゃない。いいかげんにしてよ!!」

「お風呂」

「それは、いい湯かげんにしてでしょ……」

「ちゃん、ちゃん、ちゃん」

⑥ 予告II

あ、あのう、ルーラです。ここで次号予告をしなくちゃいけないんだけど、何やったらいいかわかんないよぉ。だって、たいにゃんもT－NYANもいないのよ。えーん、どうしよう。

「今から帰るよー」

え、今の声はたいにゃん？ いるなら助けてよぉ。

「……」

やっぱりいないのね。え、予告？ 知らないわよ、そんなこと。勝手にやればいいでしょ、もう。きらい、きらい、たいにゃんもT－NYANも、みーんな、だあーいきらい!!

特集2 セガ 疾風怒濤(しっぷうどとう)のレポート

今月は、スペハリの戦闘機コマンド、アウトランの第1報、アドベンチャー教室と、超充実でいっちゃうよ〜ん!!

これがアウトランだあっ!!

やったぜ!! セガ・ゴールドカートリッジ2M(メガ)の第4弾、あのアウトランがいよいよ登場だ!

BEEPの読者でアウトランを知らない人は、まさかいないとは思うけど、一応どんなゲームなのか説明しておこう。昨年秋に、セガ・体感ゲームの第4作目としてデビューして以来、つねにビデオゲーム人気ベスト10の上位にランクされている、お化けゲームなんだ。

世界各地の美しい背景の中を金髪の彼女といっしょにドライブするんだけど、BGMは3曲から選べて気分最高!! 自分でコースを選んで走れるのも、従来のレースゲームとの大きな違いだ。カーブではきょう体が左右にスライドし、実物さながらのド迫力! 友だち同士でやりにいったときなんか、つい興奮してはハコ乗りして、店員さんに注意されたり……。

それはさておき、このマークIII版なんだけど、はっきりいってスゴイ!! 道はギュインギュインにアップダウンするし、背景は例によって美しいし、BGMも、ビデオ版とくらべたらかなり落ちるものの、気分は十分出している(マジカル・サウンド・シャワーがおすすめね♥)。

これでムービングシートと専用ハンドルコントローラーがついたら最高なんだけど、そうもいかないかなあ……(ぜひ、スペハリにも対応するヤツを開発してよ、セガさん!!)。

今回は締め切りギリギリの取材だったので、くわしくは書けないけど、写真を見ればその迫力はわかってもらえるよね? 次号では全コースの攻略、全ゴールシーンなども含めて、バーンと紹介するつもりだ。今から楽しみに待っていてほしい。

それにしても、マークIIIの世界は、どこまで広がるのかなあ。いよいよ次回作に期待が高まっちゃうね(7月には、ファンタジーゾーンIIとあんみつ姫が出るんだぞお! こいつもすごそうだ)。この調子で、スーパー・ハング・オンも出ないかなあ……。

(アウトランは6月中旬発売予定)

▶[illegible]

▲[illegible]

▲BGMを選んでスタート!

赤い光弾ジリオン

セガ・マークIII専用　文／来夢来人

セガファン御用達アニメが、1メガカートリッジになった。緊迫したプレイ感覚が最高だぜ！

良質1メガソフト登場!!

最近1メガのソフトが増えてきたけど、本当に1メガ使ってんのかな？　なんて感じちゃうゲームが多いと思いません？　1メガソフトが出たばっかりのころは、FZとか北斗の拳とか、おもしろいゲームばかりだったのに……。

1メガならメモリに余裕を持ってゲームを作れるはずだから期待も大きくなっちゃうんだけど、それだからこそ、裏切られるとガックリくるんだよね……。

そんなワケでこのジリオンも、プレイしてみる前は、どうせ名前だけのバカタレソフトだと思ってたんだな。ところがギッチョン、やってみるとすごくおもしろいじゃん！　期待していなかっただけに、その感動は大きかったのだ。

とくに、3人のなかから自由にプレイするキャラを選べるところ（最初はJJ一人だよ～ん）、ひろーいマップ、リアルなキャラ、ノリのいいBGMは、FZや北斗の拳よりも上を行ってるんじゃないかなあと思う。

それに、アイテムを取るとレベルアップするし、基地の内部は迷路になっているし、キャラクターによって能力に差があるし（力の強さとか、ジャンプ力とか……）、ただのアクションゲームではなく、RPG的な魅力があるのだ。

とにかくやっててもおもしろいし、それなりに難しいから、数時間で終わっちゃった！　なんてこともない。初級者から上級者まで、幅広く楽しめるゲームだと思うよ。

今回の任務

［指令］今回の任務は、惑星Xにあるノーザ軍の基地の機密情報を盗み出すことにある。機密情報は、5枚のフロッピーディスクに収められている。

フロッピーディスクは、バラバラになってどこかの部屋のシークレットボックスに隠されているので、捜し出してほしい。しかし、各部屋にはさまざまなトラップが仕掛けられているから注意せよ。

先に潜入したホワイトナッツメンバーのチャンプとアップルは、敵に捕らえられたもよう。救出して、ともに任務を遂行してほしい。

首尾よくディスクを盗み出したら、基地内にあるメインコンピュータに爆破のコマンドを入力し、基地を爆破せよ。

なお、メインコンピュータを動かすには赤いIDカードが必要。他のコンピュータは、青いIDカードで作動する。ドアオープン以外のコマンドを実行すると、カードはもどってこないので注意せよ。

みごと任務を遂行してくれることを祈る。　（ゴード）

基本ルールの説明

このゲームの目的は、指令にあるように、基地内に隠された5枚のフロッピーディスクを盗み、その後メインコンピュータに爆破コマンドを入力して脱出することに

▶ジリオンを撃つ寸前のJJ。

▶エイミーのはげましを受けていざ出陣！

▶地上の敵はほふく前進で進めば問題なし。

▶撃った後。指の違いがわかるかな？

▶基地への入口発見!!　いよいよ敵の本拠地へ潜入する！

▶基地内の通路には地雷が……。飛び越えるのは難しい。

ある。で、目的を遂行するために基地に潜入するわけだが、この基地の中にいろいろなアイテムが隠されていたり、さまざまなトラップが仕掛けられていたりするのだ。

そこで、キャラクター、アイテム、トラップの名称と効果、特徴を紹介しよう。

★キャラクター

・**JJ**＝最初から操作できるホワイトナッツの一員。平均的な能力を持つ。

・**アップル**＝ジャンプ力が高く、スピードが速い。ライフの上限値が小さいのが欠点。

・**チャンプ**＝持っているジリオンのレベルが、最初からMAX。ライフの上限値も一番大きい。スピードが遅いのと、ジャンプ力が低いのが難点。

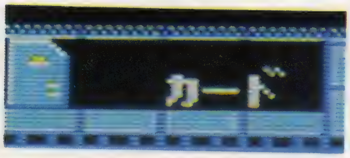
・**ノーザ軍兵士**＝攻撃パターンによって、4種類いる。

・**エイミー**＝ホワイトナッツのオペレーター兼事務員。アイドル的存在。

・**オパオパ**＝ホワイトナッツの作戦室にいそうろうしているマスコット・メカ。カタコトのオパオパ語を話す。

★アイテム

・**IDカード**＝メインコンピュータ用の赤いのと、普通のコンピュータ用の青いのがある。コンピュータにコマンドをインプットするときに使う。



・**パン**＝ライフが増える。

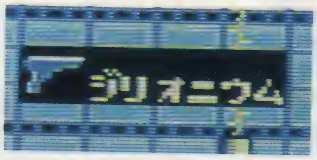
・**オパオパ**＝プレイヤーのレベルが上がる。取るとライフ、ジャンプ力、走るスピードが増し、受けるダメージが減る。ライフが満タンになるので、あせって取らずに、いったん出しておいて、ライフが少なくなったら取るようにするとよい。

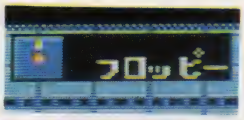
・**ジリオニウム**＝ジリオンのレベルが上がる。ただし、チャンプは最初からレベル最大なので、取らなくてよい。ジリオンのレベルが低いと、シークレットボックスを壊せない場合が多い。

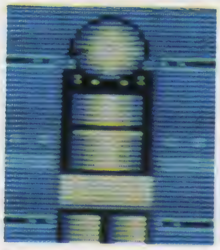
・**スコープ**＝これを取ると、赤外線センサーが見えるようになる。プレイヤー1人につき、1個持てる。

・**フロッピーディスク**＝重要機密情報が収められている。これを5枚捜し出すのが今回の任務だ。

・**シークレットボックス**＝アイテムやシークレットコードが隠れている。







▲ドアオープンのコマンドを覚えてコンピュータに入力。

▼すると、ドアが開く。IDカードは戻ってくる。

コマンド一覧！

コマンド	機能
	マップの表示。マップ上には、メインコンピュータの部屋は赤く、一度通った部屋は緑で示される。
	一定時間、バリアを停止させる。
	赤外線センサーを取り除く。
	ムーブロードを停止させる。
	ルームガーダー（オートガン）を一定時間停止させる。
	基地の入口までワープすることができる。ライフが残り少なくなったときは、よく使うコマンドだ。
	近くのエレベーターまでもどることができる。前半はあまり使わない。
	このコマンドをメインコンピュータにインプットすると、自爆装置が作動し、基地全体が300秒後に爆発する。時間内に基地から脱出しないと、プレイヤーも死んでしまうぞ!!
	自爆装置を停止させるコマンド。メインコンピュータに爆破コマンドを入力すると、大ボスとの戦いで時間を取られてしまう。だから、安全策でいくなら、一度このコマンドで装置を停止させ、あらためて300秒もらおう。
	自殺。どうにもならなくなったら、これしかない。

★トラップ

・**バリア**＝通ると、ダメージを受ける。
・**センサー**＝スコープを持ってないと見えない。通るとブザーが鳴って、敵が2人ずつ、合計8人出てくる。
・**ムーブロード**＝ベルトコンベアーのようなもの。使い方によっては、展開が有利にもなる。
・**ルームガーダー**＝壁を行ったり来たりしながら、ビームを撃ってくる。破壊不能。
・**地雷**＝乗るとダメージを受ける。

といったところだ。なお、IDカードは数に限りがあるので、ムダ使いしないよう注意しよう。

各部屋には、たいていドアかルームエレベーターがあって、シークレットボックスに隠れている4文字のコマンドをコンピュータにインプットすれば開くのだ。コンピュータのキーは、全部で12個ある。そのうち〝EXIT〟は普通の画面にもどるときに使い、⏎は、コマンドの実行。残りの変な形のキーの組み合わせで、コマンドの内容が決まるのだ。

ドアオープンのコマンドは部屋によってバラバラなので、非常に覚えにくい。そこで、うまく覚えられる方法を教えよう。

よく見ると、10個のキーのほとんどは、数字をアジのひらきにしたような形になってるんだ（気づいた人いたかな?）。例外の3つも、8番目は数字の8を横にした形だし、10番目は0。4番目のキーだけは、とても4には見えないけど、このくらいだったら数字に置き換えて覚えられるよね。

ドアオープン以外のコマンドは、表のように、同じキーを4回打って⏎キーを押せば、それに対応したコマンドが実行されるのだ。

こうして基地内を捜し回っていると、敵の攻撃やトラップなどによってライフが減ってくる。危なくなったら、一度地上にあるランドキャリッドにもどろう。オペレーターのエイミーが、ホワイトナッツ全員のライフを満タンにしてくれるぞ!!

ちなみに私は、アップルが好きだったりするのであった。ダブルターゲットのマリちゃんみたいな3等身じゃないもんね。ちゃーんと8等身なんだぞ！　足も長いしね。へへへ……。

爆破コマンドは死のコード

メインコンピュータに爆破のコマンドを入力すると、大ボスが登場する。こいつがめっぽう強くて、ヘタをすると全員殺されちゃうぞ。大ボスが口を開けているときに弾を何発か撃ちこめば倒せるんだけど、タイミングが難しい。何度もチャレンジして倒してちょうだい。

ちなみに、戦う順番は、チャンプ→JJ→アップルの順がいいようだ。脱出のときに移動スピードの遅いチャンプじゃ不利だからね。

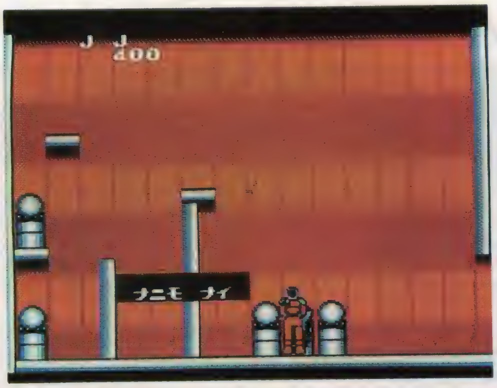
みごと大ボスを倒して地上のランドキャリッドにもどると、メッセージが現れてハッピーエンド。このメッセージはなかなかおもしろいので、ぜひ見てほしい（アップルのスリーサイズなども入っているよ）。

なせばなる、なさねばならぬ……

やっぱり1メガ使いきってるソフトはスゴイね。やればできるじゃん!!　もう二度とア○ト○ウォ○アーみたいなの出さないでね、セガさん♥

セガさんだけじゃなくって、他のメーカーも〝名前だけ1メガ〟なんていうゲームはやめて、ちゃんと大容量を使いきったゲームを出してほしい(とくにMSX関係)。僕たちは高いお金を出して買うんだからね！

と、最後に読者に代わってメーカーへの要望を出したところで、今月はおしまい。バイバイ！



▶シークレットボックスの中には、スカもあったりして……。

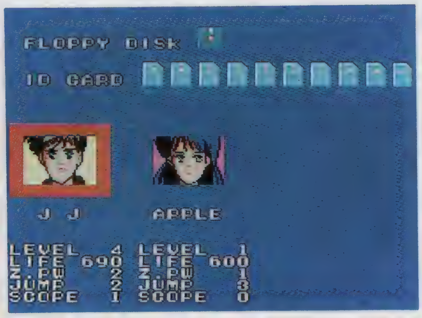
▲アップルのジャンプ！ JJよりも高くジャンプできるのだ。

▲アップルを助けると、お礼を言ってくれる。カワイイ♥

▲おっと、アップル発見。まってろよぉ。いまいくぞぉ！

▶ジャンプしたが、とどきそうにない。どうすればいいんだっ!!

▶赤外線センサーに触れると敵が出てくる。



▲場所によってキャラクターを選べるのがウレシイね！

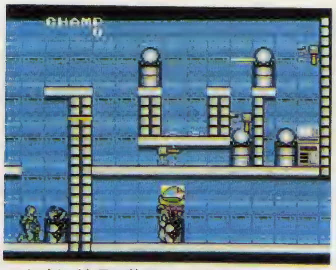
▲6機のルームガーダーから発射されるビームはまるで雨のよう。

▲このコンティニューは1回しか使えません。あしからず。

▲この宇宙人の正体は……。

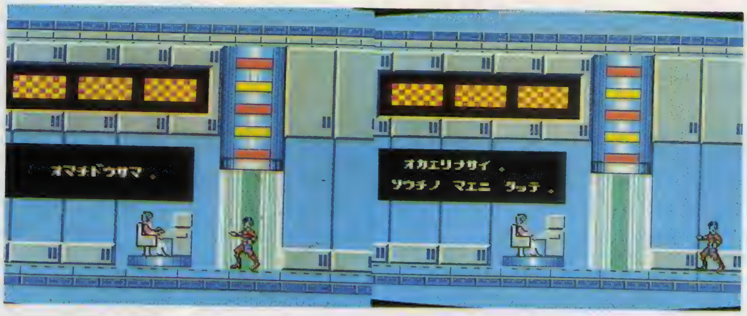
▲エイミーちゃんを悲しませるなんて、ヒドい奴だなぁ。

▲ライフがなくなると死んでしまい、全滅するとゲームオーバー。

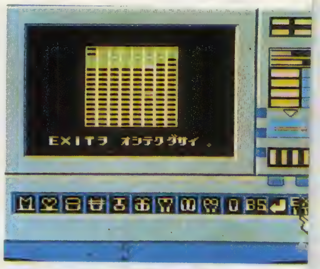


▲オパオパを目の前にして、ライフ切れになってしまった……。

▶変な装置の下に立ったら、ビームが出てライフが満タンに！

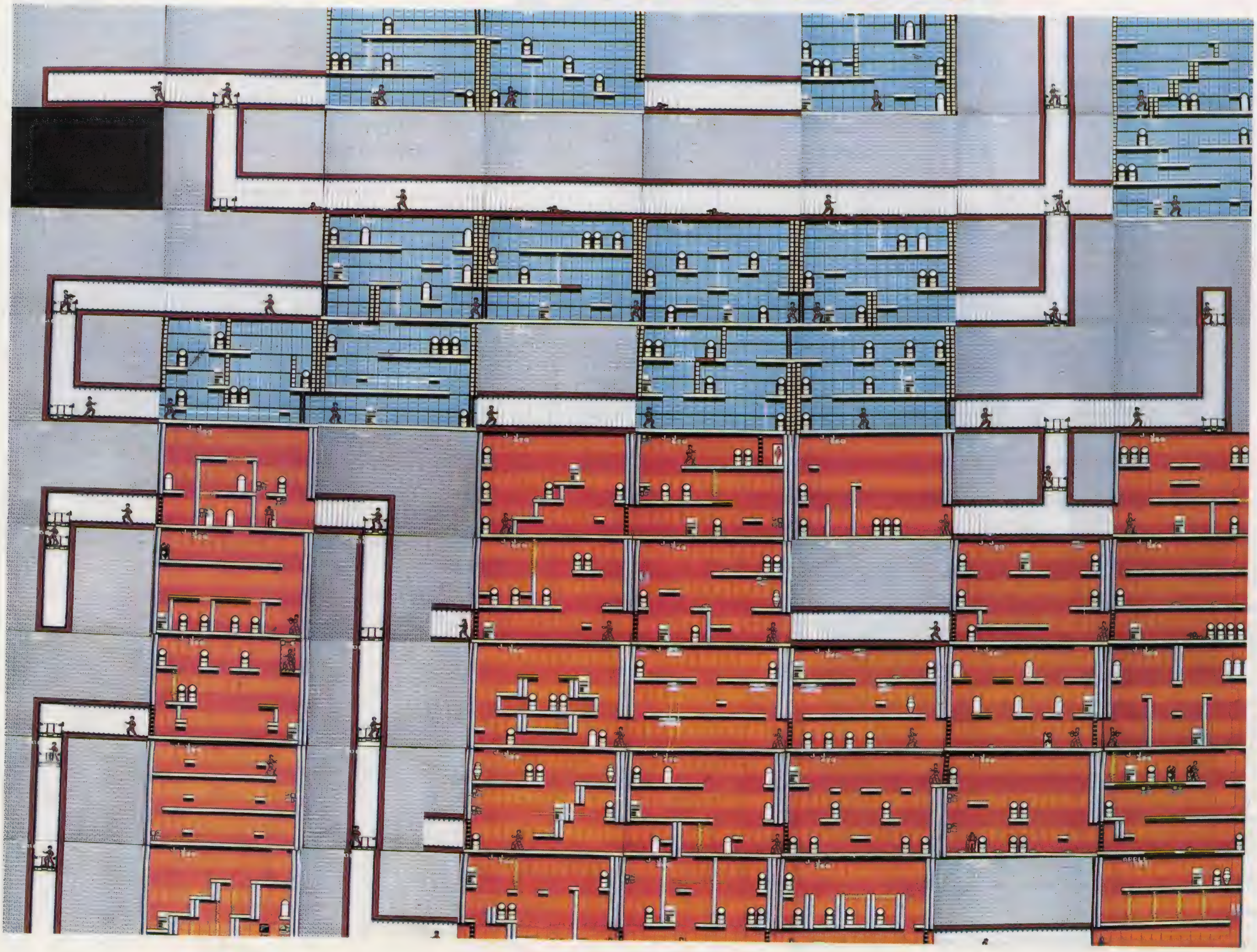


◀キズついた体をなぐさめてくれたのはエイミーの笑顔であった。



▲コンティニューを使ってゲームスタート。マップで位置確認。

1〜9Fのマップ　ルートをよく考えてチャレンジ!!



大スクープ!!
スペハリにスペシャルエフェクトモードがあった!!

セガのハイテクコーナー!!
Dr.KILLのマルチターゲット

今月はスゴイ!! なんてったって幻ともいわれた戦闘機コマンドが発見されたんだから！ いつも冷静なⓀも、思わず興奮したぜ。

◀イヤー、じつにカンタン。パコパコ落ちて、気分最高！

どうしても先が見たい人は、このモードにしてプレイしよう。なんたって、敵の撃ってくる弾が、遅くて遅くて……。

これがフツーのモード。電源投入時は、このレベルなのだ。さっさとこのコマンドが見つかっていれば……。ま、いいか！ 9回コンティニューもあることだし。

いわゆるゲーセンと反対の操作。マークⅢユーザーは、こっちのほうが楽かな？

こっちはゲーセンと同じ。オリジナル派のキミは、絶対こっち？

やっぱりハリアーは人間じゃなくちゃってひとは、こっちを選びましょう。

ノーコンティニューで楽々クリアしてしまうキミにはこれ！ 1面から10面なみのスピードで弾を撃ってくるぞ！ これでもクリアできるようになったら、キミはもうニュータイプ!?

▶当たり判定もキビシイ！ なんでこんなとこで転ぶの!?

▼何を隠そう、戦闘機のほうが、当たり判定が小さいのだ

夢にまで見た戦闘機！ ゲーセンのスペハリって、最初は戦闘機だったんだよ。ボーナスステージもなくてさ……。みんな知ってた？

◎最初に言っておきます。このコマンドは2月ごろ発見したんだけど、3月号に出るだろう、4月号で出るだろうと思って、いくら待ってもじぇんじぇん載らないので投稿しました。ホントですョ!!（Ⓚもちろん信じてます。ハイ！）

やり方は、まず電源を入れ、サウンドテストモード（タイトル表示中に、右左下上）にする。（ここからよーく読んでください）曲名の横に、1～17までの番号がふってあるので、これを7・4・3・7・4・8の順に聞く（短時間でよい）。その後、1番のEXITに合わせてボタンを押す（㊨㊧どちらでもよい）。すると、スペシャルエフェクトモードとなり、敵のレベル、ハリアーの操作方法、ハリアーのタイプ（人間と戦闘機）を自由に選べるようになるのだ。

ここでの操作方法は、左右で変えたい項目を選び、上下で変更する。すべてを決めたらボタンを押す。すると、サウンドテストモードにもどるので、もう一度EXITに合わせてボタンを押せば、キミが決定した条件のスペハリがプレイできるってワケ。しかも、この状態は電源を切るまで有効なのだ。

（神奈川県・梅ちょ）

Ⓚよく見つけてくれました。BEEPグッズとロッキーをセットであげちゃおう！

スペシャルエフェクトモードに入るヒントは、ここにあった！ エンディングのスタッフ紹介の中に、"743"という数字が書いてあるのだ。しかし、"748"は、どこにも出てこないぞ。うーむ……。

カンタンなコウモリの倒し方（ダブルターゲット）

▶順番を間違えないようにね！

◎ラウンド4に出てくるコウモリは、普通4発当てないと倒せないけど、弾を当てる順番によっては、すべて1発で倒すことができるのだ。表は、上から3匹目、一番上、一番下、上から2匹目と撃てばよい。裏は、下から2匹目、上から2匹目、まん中、一番上、一番下の順だ。

（北海道・畑中秀樹）

Ⓚよく調べたね。Ⓚも思わずカンシンカンシン。

最初からGENERALでスタートする方法（ダブルターゲット）

◎やり方はいたってカンタン。タイトル画面表示中に、IIコンの左を押しながらポーズボタンを14回押す。あとは1Pなら Iコン、2PならIIコンのボタンを押せば、どちらもGENERALからスタートできる。

（岐阜県・森田浩之）

Ⓚ最近、ポーズボタンを使ったコマンドが流行しているようだ。

▲ほーらね これだったら、かなり楽だぜ

これでサンドバックはこわくない!?（ロッキー）

◎アポロ戦の前のトレーニングで、どうしても60を超えない人へのハイテクです（Ⓚおい、そんなヤツいるのか？）。まず、ウッディ・ポップのパドルコントローラーを用意してください。トレーニングモードの画面が出たらパドルコントローラーを差し込んで、さらにボタンを連打します（ほっといても80は超えます）。このまま試合しても、ラングまでならなんとか勝てるでしょう。

（埼玉県・新妻慎一）

Ⓚこれ、頭いいと思わない？ でも、ちょっとJADOかなあー。

▶ま、フツーにやってもこのくらいは行くけどね。

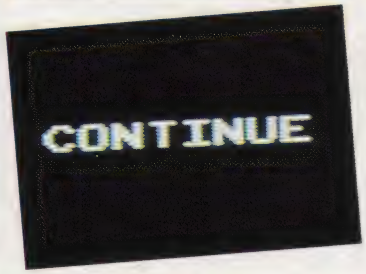
早くも発見！ コンティニュー（スケバン刑事II）

◎なんと、あのスケバン刑事IIにコンティニューがあったのだ。しかし、これには条件があって、ハヤトー号、バイク軍団、獅子を倒してからじゃないとできないのだ。

やり方は、GAME OVERの表示中に、Iコンの上を押しながら㊨ボタンを5回押すだけでOK！

（群馬県・一倉豊）

Ⓚでも、ここから先って、あまり死ぬことないんじゃないかなぁ？



▶恭志郎にやられて死んでも、ほらこのとおり。お京にはげまされて復活だ。

Dr・KILLより……

先月紹介した「ダブルターゲットのラウンドセレクト」に、一部誤りがあった。ポーズボタンを12回押すときにIコンの操作は必要なかったんだ。あのとおりやってもできるんだけど、手が3本ぐらい必要だもんね。

それから、ばすかろむ君、おたよりありがとう。キミの意見、とても参考になりました。今後のマルチターゲットにご期待ください。担当はⓀでした。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ（SC、SG、マークIII）のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室マルチターゲット係

魔界列伝

セガ・マークIII専用　文／YAS

あの"北斗の拳"とはうって変わり、ミョ〜に明るいカンフーアクションの登場だぜ。

ヨロシクッ！

どーもー！　今月からはななばなしくデビューするYASです。初めてのことばかりなので、いくぶんあがっちゃってるけど、ノリにノリまくってガンガンいくから、とりあえずヨロシクッ！

ストーリーだッ！

今は昔、中国の奥地に、とある村があった。その村にはこういった伝説が伝えられていた。

「数千年も昔のこと、この世を荒らしまわった魔物マダンダが、ある一人の英雄によって倒され、それ以来魔物は、封印をされ、外に出てこられないようにしてあるという」

ところがある日、魔導師タイロンの家に数人の村人がおしかけた。

「たいへんじゃあタイロンじいさん!!　あ、あのマダンダが突然よみがえってしまったんじゃ！」

「ナニッ、マダンダといえば、ワシのご先祖様が倒した。たしか倒したのは、ワシのオヤジのオヤジのアニキの親せきの友達の……」

「そんなことはどうでもいいっ！早くマダンダを倒してくれえっ！でねえと村人たちがみんな殺されちまうだっ！」

「よしわかった。で、今マダンダはどこにいるんじゃ？」

「山のふもとに、魔力で自分の城を作っただ。そして、あたりには手下どもをばらまいて……、マダンダを倒せるのは、あんたしかいねえ！」

「それでは行くとするか。じ〜んせいらっくうありゃあく〜もあ〜る〜さあ〜っとくりゃ」

「あのじいさん、ほんとに大丈夫かなあ」

村人たちの心配どおり、魔導師タイロンは、あっさりやられてしまったのであった。

タイロンのもとで拳法と魔術の修行に励んでいたワンは、師匠の死に驚き、そして悲しんだ。

ワンは師匠のかたきをとるために、マダンダの住む、獅子城へと向かったが……。

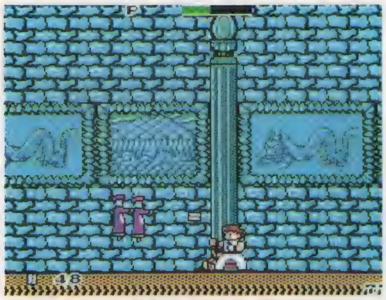
よしッいくぞッ！

と、ワンがさけんだかどうかは知らないけど、このゲームは以前、全機種用ゲームとして発売された「ドラゴン・ワン」の続編という設定になっている（おぼえてるかな？　このゲーム）。

ラウンドは全部で7面あって、面の最後には親玉が待っている。

もちろん、親玉を倒すと、面クリアなんだけど、自分なりのパターンを見つけないと、アッというまにヤラれちゃうぞ。弱点はあとで書いとくから参考にしてくれ。

それじゃまず、操作法からいこう。右ボタンでキックをする。このタイミングはどちらかといえば「北斗の拳」に似たところがあるから、ケンシロウしたことのある人にはかんたんかもしれないな。



▲エイッ、おふだを投げた。これで一網打尽。

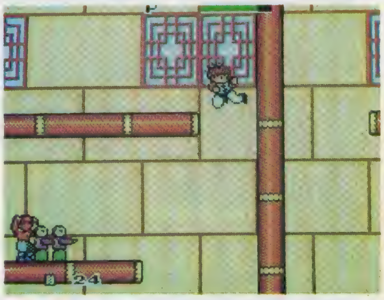
左ボタンでジャンプするんだけど、押しっぱなしにしてると、かなり高いところまで飛んでくれるので、使いようによっては、かなり効果的な攻撃ができるぞ。

と、ここで終わっちゃうと単なるカンフーゲームになってしまうが、そこはセガさん、ちゃんと第3の武器を入れといてくれたよ。

その名も「おふだ投げ」（奇〇怪界ではない）。やり方は、レバーを右、または左の斜め上に入れて、キックボタンを押す。すると、キックをしないで「えいっ！」とばかりに、おふだを投げる。

このおふだは一定距離内の敵をすべてやっつけてくれる。持って損はない強い味方だ。

なお、このおふだは、敵を何匹かやっつけるとでてくる（何匹やっつけるかは、自分で調べてみよう）。1つ取ると5枚増えるので、じゃんじゃん取って敵をけちらそう！



▲壁を足場に2段ジャンプ。この技はけっこう使うぞ。

まだあるぞ。魔界列伝名物の、「2段ジャンプ」だ！

まず壁にむかってジャンプ。そして自分の体が壁にくっついたら、もう一回ジャンプ！　タイミングが合えば見事に2段ジャンプをしてくれるんだよん。

この技は使いみちが多いほか、使わないと行けない場所もあるので、ぜひマスターしておいてちょーだい。ボクはなぜか、こんな技になんとなく新しさを感じてしまうのだった。

敵キャラだッ!!

このゲームは意外とキャラクターが多いので、それぞれの特徴をおぼえておかないと、いつのまにか、袋だたきになっているというケースがよくあるので、十分に気をつけてちょうだいな。

ほんじゃ行ってみようか。

門弟A……うわぁっ、エドガーが襲いかかってくる！　と思ったら、タダのザコ。軽くケリとばして、先に進もうっ！

門弟B……頭にかさをかぶり、棒を持っているので、すぐわかるでしょ。こんなやつらにやられているようじゃ、先がつらいぜ。

キョンシー……「霊幻道士2」で一躍有名になった中国の妖怪。

ヒョンヒョンとびはねるのでタイミングがとりにくいんだ。危ないと思ったら、すぐにジャンプでかわそう。大きいのと小さいのがいるけど小さいほう(緑)は1発、大きいほう(紫)は2発で倒せる。

人形……小さいから軽くけちらしてやろうと思って近づくと、なんとロケットパンチを繰り出してきた！ しかも2発けらないと、倒せないのよ、これが。こいつが出てきたら、おふだを使っちゃったほうがいいと思うよ。ヘタに戦うと、かえってダメージくらっちゃうからね。

ゾンビ……なんなんだぁこいつは。だって何回けっても全然死なないんだもん。2回けると、とりあえず動かなくなるけど、すぐにまた動き出すんだ。もっとも、おふだを使えば一撃で死んじゃうけどね。

エビ……2面で、なぜか上からふってくる、とんでもないやつ。
でも、こいつをけっとばすと、他の敵も巻きこまれて吹っ飛ぶ。わりと使えるぞ！

カエル……基本的にはエビとおんなじ。でもピョォ～ンとジャンプしてくるから、着地点を見切ってキーック!!

以上、ザコどもの紹介は終わり。ザコだからと甘くみてると、痛い目を見るので注意しよう。また、初めのうちは、ザコをよけてったほうが、楽に親玉まで行けるゾ。

ラウンド別＋親玉攻略ッ!!

ラウンド1

野原面

城へ向かうまでの道中面。門弟Aと小キョンシーに気をつけて、右へ進もう。

ここの親玉は、妖怪和尚インダラ。1面といっても意外と手強く、やみくもにキックしてると、アッというまにやられちまうぞ。

というわけで、攻略法だが、やつは技と技のあいだに少し間があるので、そのスキにケリを入れよう。

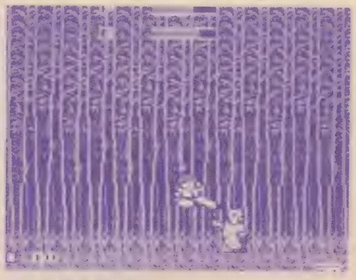
インダラ

▲キョンシーに囲まれたッ！ ここはジャンプで逃げろ。

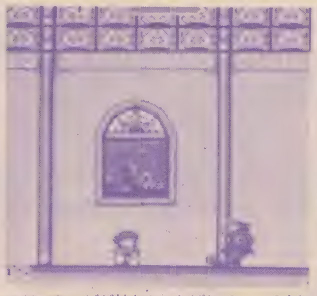
ラウンド2

城の中のパート1

面が始まると、2段に分かれているところがある。上に行けば、エビがふってくるし、下に行けば、袋ダタキにあう。どちらに行くかは君しだいだな。この面の親玉は、女幽霊リーだ。こいつはまったく同じ動きしかしない大タコだから（といっても本物のタコではない）すぐにパターンは読めると思う。



▲よ～し決まったぜ。やられているのは1面のボス、インダラ



▲けったエビが敵をふっとばしていってくれる。これは使える。

▲2面はこうしちゃえば安全。

ラウンド3

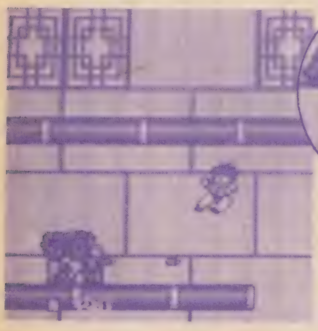
城の中パート2

さあて、いよいよ2段ジャンプが活用できる面に来たぞ。どこで使ったらいいのかは自分で見つけてみよう。一見、入りくんでいるように見えるけど、実際は一本道なので、そんなに苦労はしないと思う。ロケットパンチの人形には要注意!! ボスは、親ガエルのゲロッパ（なんちゅう名前だ）。こいつは着地点を見極めれば楽勝だ。

▶「こんなやつ余裕だぜ」とふんぞりかえりながらのキック。

リー

ゲロッパ

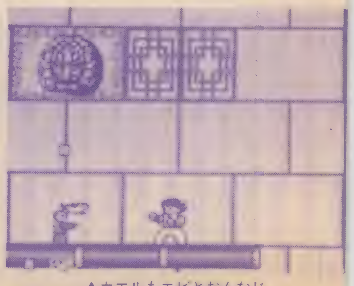


◀恐怖のロケットパンチだ！ こいつに当たると痛いぞ～。

ラウンド4

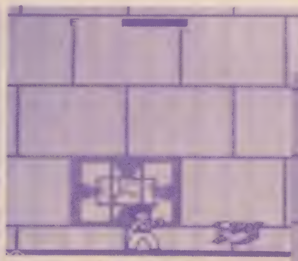
洞穴

ちょっとさびしい感じのする面だが、ユニークなキョンシー親子が出てくる。ピョコタンピョコタンはねまわるので、こんなときはおふだで一掃してしまおう。敵はまだいるぞ。それは上から落ちてくるしずくだ。こいつは注意していないと、やっかいだぞ。ジャンプでかわそう。親玉は2人組の曲芸師、リュウ＆チェンだ。ナイフや手裏剣を投げてくるので、空中戦でしとめよう。



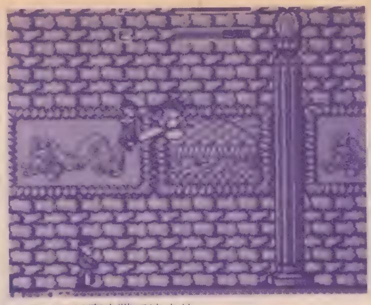
▲カエルもエビとおんなじ。

▼ピッキーピッキー赤ガエル（古いなあ）。

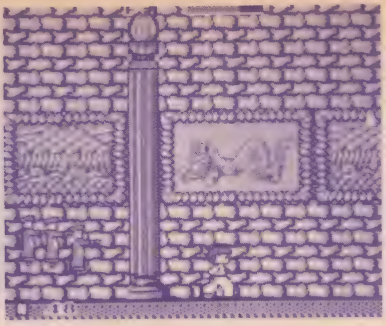


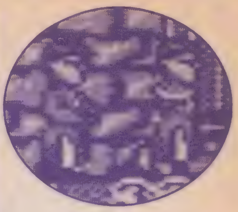
▲このカッコは素直に笑える

▲おじぎしながら飛んでいる、変なやつ。



▲こいつは空中戦で決まり。





リュウ&チェン

◀これも安全パターン。でも、しずくには注意。

ラウンド5

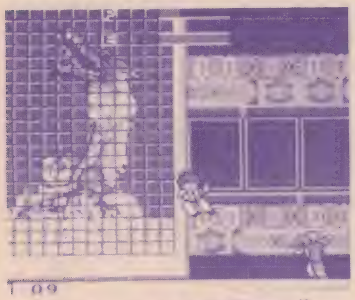
ラウンド3と似たようなつくりの面だが、敵が強いぞ。ロケットパンチ人形に加えて、ゾンビが出てくるんだ。こんなやつらを相手にしていたんじゃ、命がいくつあっても足りないぞ。おふだで吹きとばしてしまおう。この面のボスは、親玉ゾンビのタオだ。こいつは、火の玉をポンポン飛ばしてくるけど、弾と弾の間があいてるので、当たらないようにジャンプだ。

こいつには足ばらいが効くので、降りたらすかさず足ばらい！　やっつけたと思っても、頭がしぶとく残るのでこいつもやっつけよう。

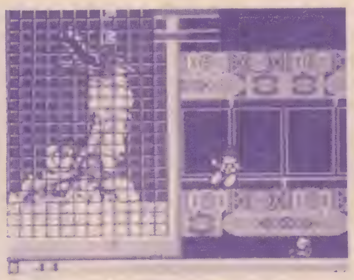
▲スリラーダンスを踊るゾンビを先導するワン。

▲けっとばすと、こんなふうに崩れる。これに当たっても痛い。

タオ

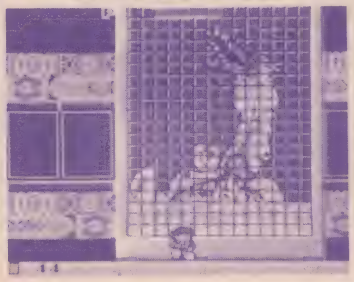


▲元気な姿のゾンビ、後ろの絵が気になる!?



▲ゲゲッ、頭だけになってもしぶとく攻撃してくる。や〜なやつ。

▼かっこいい龍の絵の前で、ハイチーズ。コラよそみするな！



▲おふだで一掃。

ラウンド6

ここは親玉のオンパレード。5組出てくるので、覚悟してかかってほしい。

弱点と攻略法を書いておくのでそちらを参考にしてネ。

大男ゴリダ

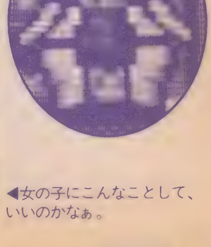
いきなりデカブツが出てくるけど、あせってはいけない。こいつが持っている金棒にたたかれると、一挙に半分も体力が減ってしまう（もちろん2回当たれば死んじゃうよ）。こいつの弱点は、金棒を振り上げたときの足元。振ってからでは遅いので注意。

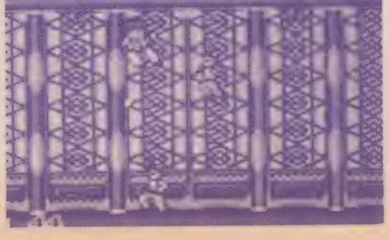
▲イテーッ、この金棒がヒットするとピンチ。

2人組の女の子リンリン&ミンミン

思わずリンリンとランラン（知らねえだろうなあ）を思い出させる2人組。空中戦で楽に片づく。

でも、着地するときに注意しないと、下からドツかれるぞ！



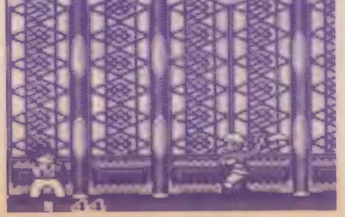


◀女の子にこんなことして、いいのかなぁ。

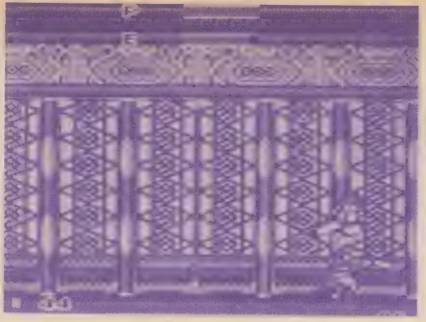
刀使いシュウホウ

全親玉の中で1、2を争う強敵だ。得意の刀をブンブン振りまわしてワンに迫る。これといった弱点がみつからず苦労するが、僕がみつけたパターンでは確実に倒せる（タイミングが微妙）。

まず敵がつっこんできたらジャンプする。そして敵が刀を振ったときに、上からケリおろそう。なお、この技は最後の敵、マダンダにも使えるゾ。



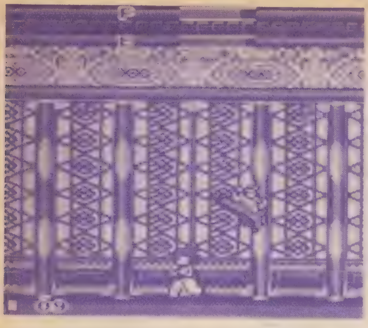
▶ウォリャー！　大きな刀を振りかざして…こいつは強いぞ。



◀ここが弱点。エッ、わからない!?

拳法使いミャオ

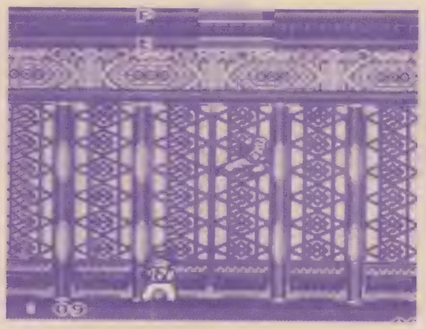
ほっとくと、ローリングソバットを繰り出してくるので、気が抜けない。しかし、ナイフをよけてキックを出しながらヤツの上に落ちれば楽勝。



◀ローリングソバットを繰り出してくる元気な兄ちゃん、ミャオ。

謎の老師ロンワン

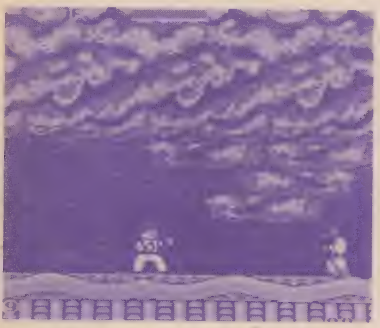
年がいもなくはねまわっているジイサン。地面でも空中でも強い弱点は、キックを出していないとき。ジャンプの途中が勝負だ!!



◀このジイサン何とかならない!? これがロンワン。

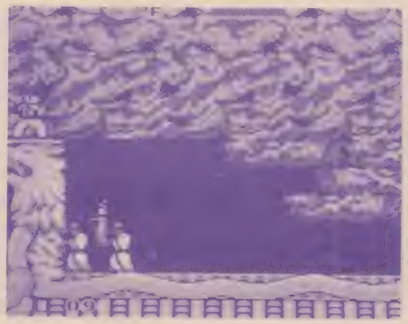
ラウンド7

この面ぐらい自分でやってみてよ。親玉マダンダをクリアすれば感動のエンディング!!

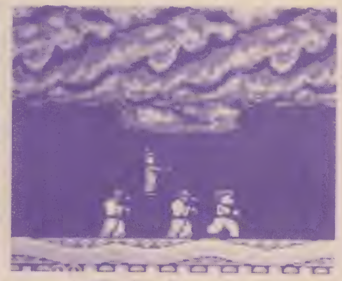


▶いよいよ最終面。またゾンビかよ。もういいよ。

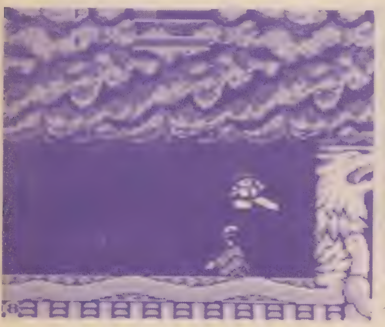
マダンダ



▶「やいっ降りてこいっ」「やっだよ〜っ」

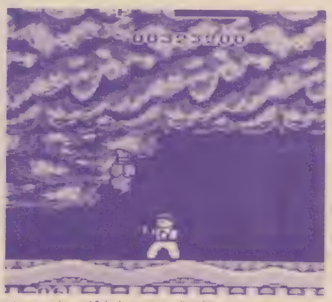


▲7面の楽勝パターンだよ。真剣な顔して逃げてるけど……



▶おおっと、マダンダだ! さすがに強いぞ。

▲やった、苦労が実ってやっつけることができました。



▲へへん、ざまあみろ。逃げていくマダンダ。

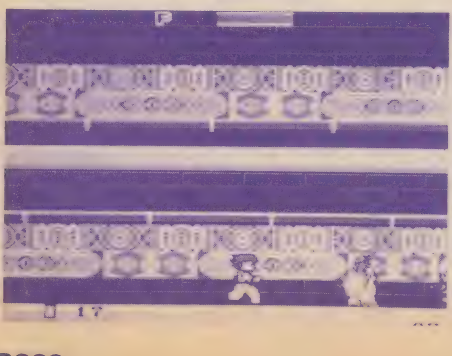
最後にッ!

このゲームには、お助けアイテムが隠されていて、おふだがパワーアップしたり、体力を戻したりすることができるんだ。ある場所であることを……といった具合だから、ぜひ探してみてほしい(みつかったら連絡してネ)。

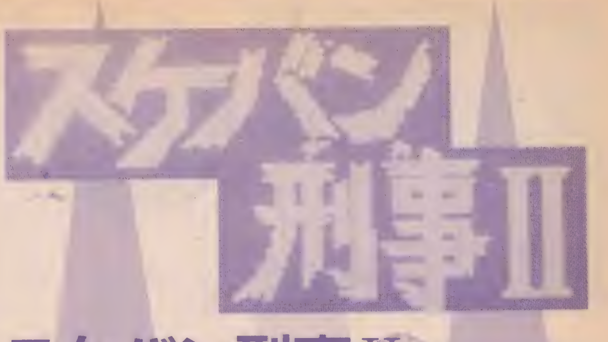
このゲームは、マニアにはやさしく、初心者には難しいゲームなので、とにかく自分なりのパターンを作って進むといったところが大切だ。結構楽しめるので、ぜひプレイしてみてほしい。

最後に一言、とにかく初めてなので、まとまらなかったけど、これからもガンバるので、みんなもお手紙ちょーだいな。

それでは、幸運を祈る。



▶ギャアッ! 見よ、スーパーおふだの威力を。



スケバン刑事II

文／"すっかり夏だね"雅
セガ・マークIII専用

キャラクターゲームとあなどるなかれ！ 指導なしでは、全然進めない人も多いはず！

雅もセガ人になった!?

やった!! ついに買ってしまったのだ!! 何をかって？ マークIIIですよ、マークIII!! 5月号の約束どおり、原稿料で買ってしまったのだ（しかも、テレコンパックまで）。

そんなわけで、家でもスケバン刑事ができるのは、非常にうれぴーのだ。みんなは、もうハマってみたかな？ なに？ まだ、3つの学園をうろうろしているう!? アクションシーンが苦手で先に進めないだって!? う〜む、けっこうそういう人も多いようだな。

そこで今回は、全部とはいわないが（アドベンチャーは、自分で解くからおもしろいのだ）、全体の見通しと、敵ボスの倒し方ぐらいは教えちゃうよ。

まったく進めない人のためのリクルート進学園情報

白鳥学園

最初はここにくるのが無難。なにせ、戦闘が楽だからね（ボスの倒し方は後述）。ここは、ある教室に隠し金庫がある。中に入っているのは青狼会本部への地図の一部だが、これを開けるためにはカギが必要。カギは、各学園を占拠しているボスを倒さないと手に入らないぞ。

そこで、体育館に移動すると、恐車七人衆の頭、獅子が待ち受けている。獅子は、サキの真横にくるとしゃがんで炎を吐き、反対側にジャンプという動きを繰り返す。

ところが、しゃがんだ瞬間止まるから、そこを狙えばよい。ヨーヨーを放ったら、下か上に少し逃げて炎をかわし、獅子の跳んでいった方向にサキを移動させ、ヨーヨー……という具合だ。

だが、ここで得たカギは、この学校で使わないほうがいい。じつは、刺客の持っているカギはどれも同じなので、使い方によってはゲーム展開が楽になるのだ。

そこで、次は鷹ノ羽学園へ。

鷹ノ羽学園

ここには、戦闘モード必須アイテム"鉄仮面"があるぞ。どこかの黒板のまん中だ。ここで、さっき手に入れたカギを使おう。

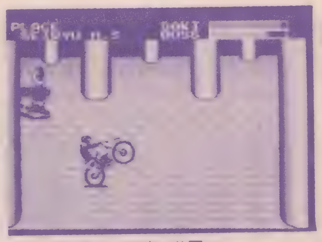
カギは、一度使うとなくなってしまうので、あらたなるカギを手に入れるため、教室1にいるハヤト号と闘おう。おっと、その前に、鉄仮面をかぶることを忘れずに。これで一定時間はダメージを受けなくなるから、戦闘前には必ず使おう（なぜか、ザコ敵と闘うときはかぶっていない）。

ハヤトとの闘いでは、チョコマカ動き回らずに左上端にかまえ、突進してきたらジャンプして、頭をねらい撃とう。

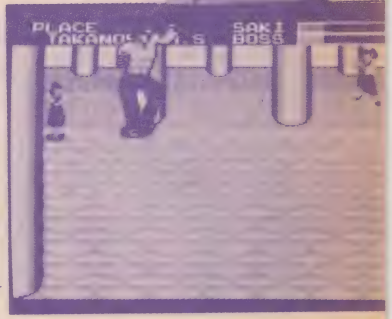
青竜学園

白鳥学園同様、地図の片割れがある。教室のどこかをたたいてみよう。ここですることといえば、刺客を倒してカギを手に入れることだけだ。

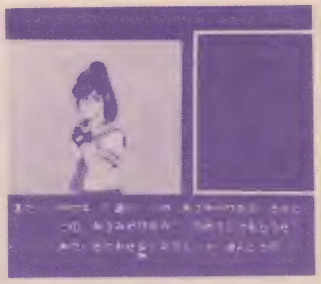
バイク軍団は、その動き（左右どちらから出てくるかわからない）に惑わされがちだが、じつは、かんたんにやっつける方法があった。



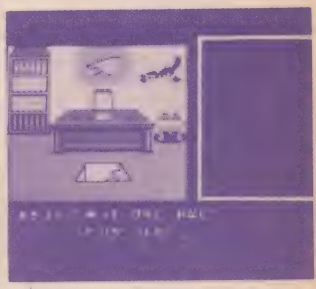
▲バイク軍団は、写真の位置でヨーヨーを撃ちまくればへーキだよ。



▶サキがピンチに陥ったとき、条件を満たしていると助っ人が来るぞ！

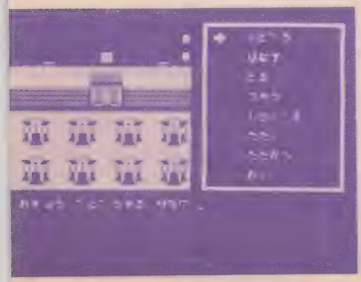


▲"あっ、ユキちゃん…じゃなくて初代サキだ"女の対決が始まる!!

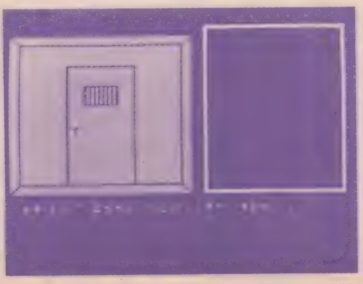


▲天のペンダントを見つけた。どこにあるかは秘密。階段は地図を××。

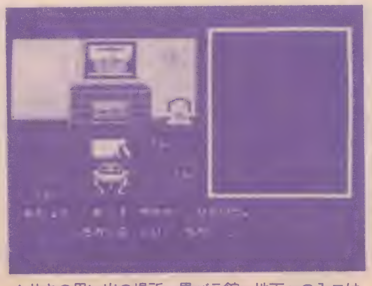
▲強さでかなわないところは鉄仮面でカバーだ。先輩を乗り越えて行け!!



▲黒板の真ん中に隠しボタンが!? 条件を満たすのは、やや難解。

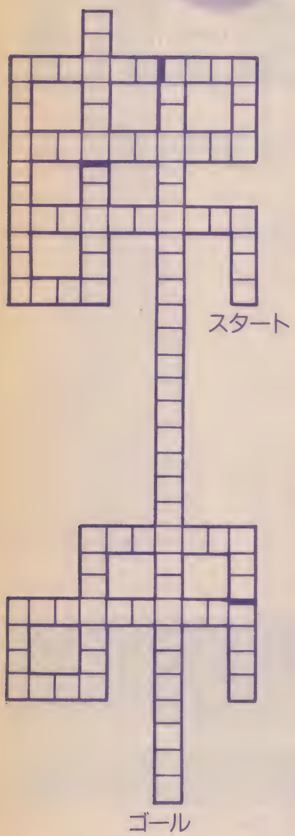


▲おっと、牢屋だぜ。カギがないと…でも、もう持ってるよね。

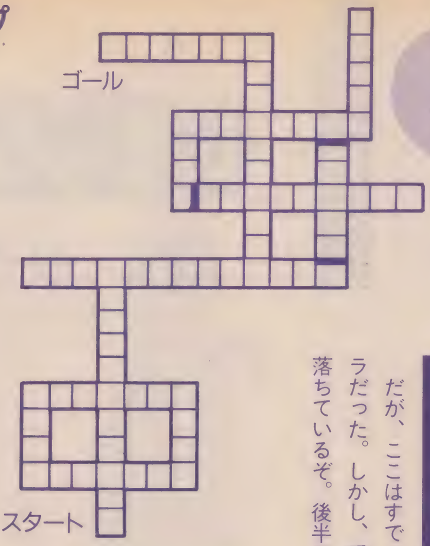


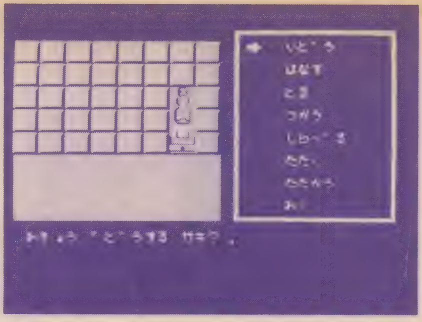
▲サキの思い出の場所、黒バラ館。地下への入口は……暖炉が怪しいな。

黒バラ館地下マップ



青狼会地下マップ





▶梁山高校の裏庭、恭志郎を倒した後のタイルに細工がしてあるよ。

サキを画面の左（右でもいい）上端に移動させ、そこで外側の斜め上に向けてヨーヨーを撃ちっぱなし（?）にしていれば楽勝だ。これがあんまりつまらないようだったら、大回転キックで倒すことを試みてみよう。

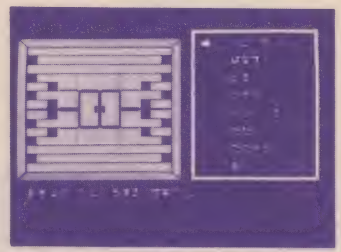
ところで、これらの学園の机や体育館のドアなどをたたきまくると、ビー玉や袱紗が出てくることがある。これは、各ボスとの戦闘中ピンチになったときにきっと役に立つから、見つけておくと便利だよ！

こうしてサキの部屋にもどると……、ほら、青狼会本部へ行けるでしょ。

青狼会本部

だが、ここはすでにモヌケのカラだった。しかし、重要なものが落ちているぞ。後半でぜぇ～ったいに必要なものなので、必ず拾っておくこと。

なに!? 行きづまったって!? ここは仮にも敵のアジトだぜ。アジトには、たいてい抜け道なんてのがあるでしょ!! いろんなとこをたたきまくってみよう！



▲これはいったい何でしょう。そして、この先にあるものは…!?

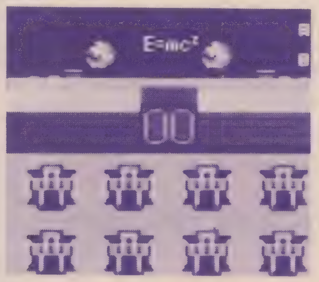
迷路の先に見たものは……

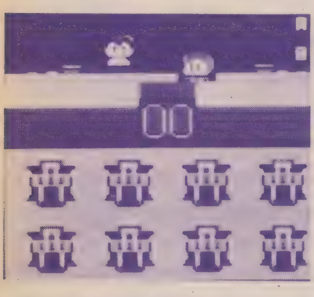
階段を降りると、そこには広大な3D迷路が……。マップを載せたので、参考にしてほしい（ついでに、黒バラ館の地下マップもサービスしておいたよ）。そして、その先にいたのは、なんと!! 斉藤由貴、もとい、初代麻宮サキであった!!

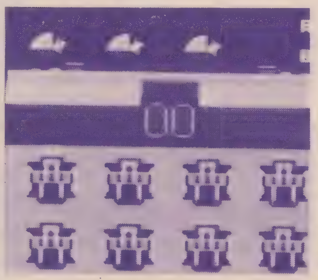
初代は、暗闇指令の伝言を伝えてくれるのだ。といっても、そこは初代の意地(?)、闘って負かさないと教えてくれないのだ。さすがに初代は強いが、やはり弱点があった！

真横にいると激しくヨーヨーを撃ってくるのだが、斜めには一切攻撃してこないのだ。そこで、適度に距離をおいて上下に引きつけ、斜めからの攻撃を繰り返せば、わりとかんたんに倒せるぞ。

じつをいうとこの作戦は、梁山高校で待ち受けている恭志郎にも通用する。鉄仮面の付け忘れにだけは注意しよう。







教室のメモをたたくと黒板には可愛い隠れキャラが。他にもあるので探してみようぜ。

黒バラ館 そして天地学園へ

黒バラ館の中は、単なる通り道。○と、○○の中を調べてみよう。すると抜け道があって……、ハンマーを持った番人が出てくる。こいつを倒せば、牢屋のカギが手に入るのだ。

そして、ダンジョンの奥の牢屋にいる人、この人こそ、鉄仮面の謎を解いてくれる重要人物だ。会話だけで進めればいい。

いよいよ、一路天地学園へ。ここには、謎を解き明かすためのアイテム〝×××の△△〟があるのだ。裏庭へ遊びに行くと木が2本あるね。これに何かしてから他の場所へ行ってみよう。すると、○○が出てるから、これをたたく！ そして再び裏庭にもどると……。

ここで出てくるメッセージは、当然、○○○○に関係があるのだ。よく考えれば×××の△△が取れるはずだ（う～ん、伏せ字が多いなあ。でもあんまりはっきり書いちゃうとつまらないし……、許してね）。

あとは、天堂氏と会話すれば、いよいよオーラス、梁山高校へ行けるぞぉ！

謎の梁山高校 信楽老はどこに?

梁山高校で出る隠し○○の情報にある数字は、裏庭の恭志郎を倒した後に出るタイルに関係がある。ここの進め方は、基本的に天地学園と同じだ。何かをしてからタイルのところにもどると、石像のようなものが出てくる。これを××△×△○×○○○×××……。

あ、もうページがない！ この先は、ぜひ自分自身の手で解明してほしい。信楽老を倒し、陽子ちゃんの笑顔を見るのはキミだぁ！ それではごきげんよう。サンキュー！

ロレッタの肖像

ロレッタの肖像

セガ・全機種対応　文・TAKE ON!

推理アドベンチャーってムズイ!　でも、TAKE ON! がついてるからもう安心?

こいつは手強い!

アドベンチャー経験のとぼしい僕でなくても、このゲームの進行はとってもつらい。マルチウインドー、アイコン選択式の悪い面が、もろに出ているような気がする。「全機種対応で出すなんてやるじゃん!」とヌカ喜びした(オールド)セガユーザーも、さぞ苦しんでいることと思う。しかし、TAKE ON!としては、苦しんでばかりもいられない。このゲームにはまっている全国の読者に、福音をもたらさなくては……。

ロンドンからの脱出

このゲームの舞台はロンドンだけではない。ロンドンから出られず、4月号の写真を恨めしそうに見ているマヌケはいないだろうか。

まず、何が起こるかわからないから、持てる道具は全部部屋から持ち出そう。アイテムは、少なくとも6つはあるはずだから、ありそうな場所をしらみつぶしに〝しらべる〟、〝みる〟だ!

最初に行くのはグレイズ・ギャラリー。ここでは、店員とグレイからいろいろ聞いておこう。なにしろ、最初住所録に載っているのはここだけだからね。

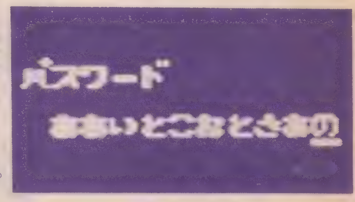
もしかしたら、ここからどこに行ったらよいかわからず、ロンドン中をくまなく個別訪問して歩いたホームズ君もいるかもしれない。でも、こういうアドベンチャーでは、それくらい、たとえていえば、順列・組み合わせを全部書き出すくらいの心がまえが必要なのだ!

ところが、〝るす〟だったり、〝カギがかかっている〟だったりして、どこへも行けない!

おまけに劇場は〝おしまい〟になっているし……。

絶望したら、B−Iの自宅にもどり、コマンドをすべて試してみよう。ハドスン夫人を呼べば、新聞を持ってきてくれる。これは、道具としても使うことになるから取っておこう。これで、カトリーヌさんち、ラグランドさんちには、行けるようになる。

カトリーヌさんと話をすると、〝弟のフィリップがエバンス(盗まれた絵の作者)を知っている〟ことがわかるから、フィリップに会ってエバンスのいどころを聞き出そう。○○○を使えば、ノーウッドにいることがわかる。フィリップと話をすれば○○○に弱いことはすぐわかるからね。



▲パスワードは、〝あ〟と〝お〟の違いに注意しよう。

ノーウッドにて

さぁ、駅からノーウッドに行こう。ノーウッドの人に聞くと、先客がエバンスの家に行ったもよう。ところが、エバンスの家に着いても誰もいなかったりする。〝よぶ〟をやっても誰も来ないんだな……。

さあ、使える道具はすべて使ってしまおう。盗まれた絵が見つかると、コラコラ、とエバンスの登場だ。エバンスに聞きこみをすると、誰かに〝絵を傷つける〟と脅迫されていたことがわかる。その手紙の文面は、〝レースのベルがなる　ルネッサンス……〟。これはどういう意味なのか?

さて、グレイズ・ギャラリーまでワトソンに絵を運んでもらい、ライゲートへ行くと、最初のパスワードが取れるぞ。

▲ここに入れるのはいつのことやら……。

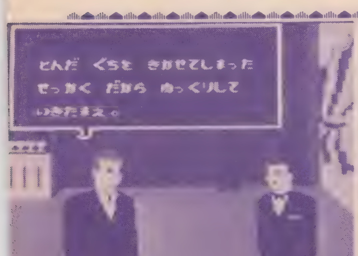
舞台は○○○邸へ

絵を返したんだから、グレイズ・ギャラリーにもどってみよう。すると、もうすでに絵がある人に買い取られたことがわかる。最初の事件は解決したけど、エバンスを脅迫した犯人のことがわからないので、その謎を解くために○○○邸(所在地は新聞記事でわかる)へGO!

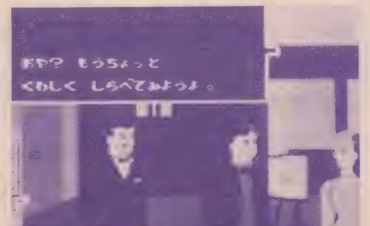
その○○○邸に行くには、駅前で○○○を○○○のであった。○○○邸には門番がいるけど、○○○で楽勝! 問題は入ってからだ。医者のふりをして○○○と会うわけだが、うかつに部屋を出ると、3D迷路で迷ってしまうぞ。

まずは、○○○の部屋で証拠品を見つけるのだ。○○○の近くにアイコンを合わせると、〝おや?

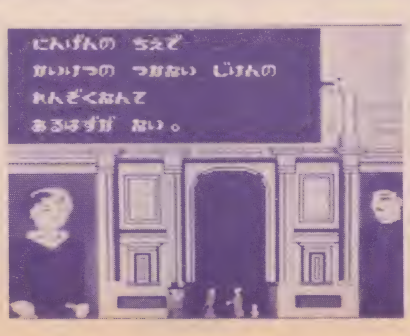
▲いつもこんな風に対応してくれたら親切なのに!



▲○○○邸内。こうやって案内してもらうのが正しい。



▲このサインが出たら、おたからはすぐそこだ。



◀ここでバイオリンを弾いた人が、必ずいるはずだ!

▶ノーコメントだよ〜ん。

▶テーブルの上にあるのは、どうやらトランプのようだ。

▶キミは、このワトソンの"ひとこと"を聞けるか?

▶お花畑は、マッピングが必要だと思うよ……。

"もうちょっとくわしくしらべてみよう"のサインが出る。その近くを1ドットずつ調べれば、証拠品が見つかるはずだ。どうやら〇〇は、ライン川に行ったきり行方不明になった〇〇〇に、赤い帽子の少女の絵が似ているので買い取ったことがわかる。

そのうえで"いどう"すると、客間に案内されるぞ。どこでもいいから3回調べよう。すると××××××……。そこでワトソンが外に出るので、それについてホームズも外に出られる。これをしないと、いつまでたっても〇〇〇邸から出られないぞ。

このあと、宿屋とかにも行けるんだけど、いったん中にもどり、全員に聞きこみをしておいたほうがいいだろう……。そして、やがて殺人事件が……。第一の犠牲者は意外にも……。

今回はここまでとしよう。

次号は解決編?

はたして赤い帽子の少女とは? ロレッタとは何者か? 今までのまとめとしては、

・使えるものは全部使う。
・何度も行かなければいけないところがある。
・行く順序によっては全然展開しないので、移動の順番を変えて試してみる。

といったことが攻略の糸口になるはずだ。リクエストがあれば、この続きもやるからね。

新★作★情★報

最初にひとこと。今月は、特集1のページにもセガのゲーム（ロッキーとグレートフットボール）が載っているから、見逃さないようにね♥ というわけでBEEP内で増殖を続けているセガのページなんだけど、新作がなかなか出ないのがつらいところなのだ。

一応今のところ、6月の中旬〜下旬に、**ザ・プロ野球ペナントレース**と**アウトラン**が、相次いで発売されることになっている。ザ・プロ野球〜のほうは、写真を見ればわかるように、非常にリアルな作りになっている。BEEP編集室内でも、ファミスタの地位を脅かす存在になるかも? アウトランとともに、次号で徹底解剖するよ。

7月には、あのファンタジーゾーンの続編、**ファンタジーゾーンⅡ**が2メガROMをひっさげて登場だ。宇宙に平和を取りもどしたオパオパの次の試練はいったい何か? 前作の数倍のおもしろさが期待できるぞ!

同じく7月に出るのが、**あんみつ姫**。こちらのほうは、まったくその内容がわからない。わかりしだい報告するから、我慢してくれ。

発売が遅れている**グレートバスケットボール**も、7月中には何とか発売されるようだ。スポーツゲームファンの人、もう少しのしんぼうだよ。

いつもだと、ここで謎の予言者が登場するはずなんだけど、今月はアウトランに熱中していて、マシン室にこもりっきりなのだった。

▶センターから見た画期的な画面構成。キレイ!!

▶おっ? これはもしや乱闘では? コワ〜〜。

●アウトラン、ザ・プロ野球ペナントレースなど、最新ゲームの必勝テク満載のセガ本、7月中旬発売予定。乞うご期待!

ゲームデザイン アイデアノート

特別編 ゲーム製作現場の秘密①

先月の予告に反して、今回は突然"特別編"に突入。行き詰まったゲーム作りに、どうやって再び息を吹き込むか、お手なみ拝見!?

文・米平 申　イラスト・Y.HASEGAWA

今回は、前回からのシミュレーション・ゲームの話はひと休みして、ボクが昨年からディベロップしていたゲームの話を中心にしよう。次回と合わせて、ゲームがどうやって作られるかを書いてみたいと思う。

それは1本の電話から始まった

昨年の8月下旬のこと。ボクの事務所に1本の電話がかかってきた。

「あっ、米平? オレだよオレ、高橋」

あのゲームの名人ではなく、某ゲーム誌で編集長をしている男だ。

「あのさァ、ウチのほうにゲームのディベロップやってくれって話があるんだけど、やってくんないか? 今度、酒おごるから……」

「デザイナーの尻ぬぐいか?」

彼の「酒をおごる」は、「苦しい仕事だゾ」といっているようなものだ。長いつき合いでそれはわかっているけれど……、仕方なくこの依頼を引き受けたのである。この電話がかかってきたのは終電車の10分前、結局その日は事務所で寝袋にくるまって寝ることになった。

まずは顔合わせ

依頼から3日後、これからいっしょに仕事をしていく人間と顔合わせをする。所は、都内の某メーカー会議室。

この会社はフリーランサー(いわゆる「個人企業」)のプロフェッショナルを、企画に合わせてチーム編成するシステムを採っていて、今まで顔を合わせたことのない連中が一つのチームでゲーム製作にあたるようになっている。チームリーダーは、社員である「プロデューサー」だ。

ここで参考までに、ゲームの企画がどのように決められるかを、この会社の場合を参考にしながら書いておこう。

①ゲームデザイナーが何か企画を立てる。

②デザイナーが「これはイケる!」と思った企画を、社員であるプロデューサーに提出する。

③プロデューサーが社内の会議に企画を提出して他のプロデューサーたちと話し合い、それが本当に製品(ゲーム)として売れそうかどうかを検討する。ダメな場合(つまり"ボツ")は①へもどるか、デザイナーと担当プロデューサーで話し合って企画を練り直して再提出する。

④プロデューサーがこの企画に見合ったプログラマー、グラフィック・デザイナー等の人選を行い、チームを編成する。

さて、ボクが関わるようになったゲームは、昨年の6月に提出されたもので、ひと口でいうと"ロボットプロレス物"だ。ボクが手にするまでに2ヵ月間練っていたそうだが、デザイナーとメーカーが「アレもコレも」と欲張ってしまったために、どんどん最初の企画から離れてメチャクチャなゲームになってしまっていた。いわば建て増しの繰り返しでゴチャゴチャになってしまった雑居ビルのような状態だ。これを何とかするのがボクの役目というわけだ。

さて、このデザイン・チームの連中は、ボクを除いてすでに顔合わせが済んでいて、2ヵ月間いっしょに仕事をしているので、ボクだけが今までの進行を知らない人間というわけだ。他のメンバーのことを知らないと共同作業はできないが、ボクの第一印象ではみんないいヤツだ。

ところが……。

肝心のゲームデザイナーの姿が見えないのだ。一体どうしたんだろう? そこでプログラマーに聞いてみると、グラフィック・デザイナーと顔を見合わせて、

「逃げました……」

と一言。

「とんでもないヤローだ!」

……この米平オジサン(チームの中でプロデューサーの次に年寄りだったのだ)が何とかしてやろう! と、ついに決心する。

かくして戦いは始まった

グチャグチャになったゲームをどうやって直すか? キミならどうする? そう、かんたんなことだ。まず単純化するわけだネ。

プロデューサーからゲームの最

初の企画書をもらって最初にデザイナーが考えていたことを整理してみる。次に、改良（というか改悪）を続けてグチャグチャになったゲームを見てみる。そうすると、企画書とゲームとの間の決定的な違いが見えてくるわけだ。これを次のようにまとめる。

企画書

●主人公はオモチャのロボット。
●せいぜいラジコンカーの感覚。
●スムーズな動きを見せるロボットアクションゲーム。
●格闘技の勝ち抜き戦方式を採用。

ゲーム

●主人公はロボットを操縦する人間。
●ロボットが町や野原を動き回る「流行の」RPG。
●行きあたりばったりの戦闘。

基本的に、この3つの点が変更されていた。企画書のプランがおもしろいかどうかはこの際抜きにして、まず、変更するからには〝どういうゲームになるか?〟という予想をつけてから変更するべきなのに、単なる思いつきで変更してしまったので、こんな状態になったようだ。

デザイナー本人の話を直接聞くことができないので、ボクはまず、デザイナーが『セールスポイント』にしたかった部分を探し出すことにした。どうやら、それはロボット同士のリアルなグラフィックによる殴り合いのようだ。これはゲームのほうで変更されていなかったことからもわかる。結局、ここには手を入れないことにする。

次にメーカー側が何を望んだのかを分析する。これはかんたん。要するに『流行り』の『RPG』がほしいのだ。どうやら、ここで決定的な違いが出たようだ。

一週間後。ボクは細かな違いまでをいちいち挙げてレポートにまとめ、それをプロデューサーに見せると同時に、自分なりにまとめたディベロップ案は、

①主人公は操縦者の人間。ただし、これはゲーマー（プレイヤー）自身だから、キャラクター性は不要。
②戦闘シーンは今までの流用（デザイナーが一番「見せたい」部分がココだからだ。すでに完成されているだけに、今さら変更は不可能。
③全体の構成はRPG。ただし、あくまでアクションの戦闘シーンがメイン。だから、RPG性を持ったアクションゲームとする。
④現在の町や野原等のマップ面は全面放棄。あえて必要ないうえ、今までにこのメーカーから発売されている他のゲームとイメージが似てしまう恐れがあるから。
⑤舞台設定は、現在とたいして変わりのない10年後の日本。日常性を持たせ、ゲーマーにゲーム世界に対しての親近感を持たせるように努力する。
⑥トーナメント方式による戦闘を全国規模にして、宮本武蔵のような剣豪の武者修行といったイメージを持たせる。
⑦裏設定。これは秘密。『真のエンディング』といったタイプのもの。あくまで裏だから、表には出さない（表面に出すと、ディベロッパーがデザイナーよりでしゃばることになるから、個人的にイヤだ。
⑧戦闘方式は2種類。これはサービス。かんたんな変更。
⑨登場するキャラクターのグラフィックは、すべて現在あるゲームのものを流用する方向で考える。

だいたい以上のようなところが重要な部分だ。

メーカーとデザイナーの板ばさみになったディベロッパーの苦しさが出ている（?）部分ばかりになってしまったようだ。

ところが——

またしても〝ところが〟になってしまったのである。⑦の「裏設定」が担当プロデューサーの気に入ってしまい、ゲームはさらに変わっていくことになってしまったのだ。

この「裏設定」が「表設定」になってしまったことがボクの首を締め、ドロ沼にはまることになろうとは、そのとき夢にも思わなかったのである……。

こうなってくると、ボクの役割はもはやディベロッパーというよりも、リリーフのデザイナーだ。

不眠不休で設定作りとアイデア出しの打ち合わせが続く毎日。気がついたら年が明けていた。

というところで、今回は終わり。はたしてゲームは復活するのだろうか!?

ほかほか瓦版

INFORMATION

インフォメーション

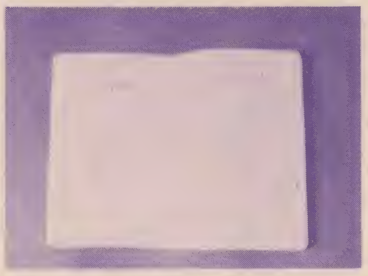
カルチャーブレーン・ファン・クラブ結成

㈱日本GAMEは、㈱カルチャーブレーンと社名を変更した。それを記念して、カルチャーブレーン・ファン・クラブを結成する。

会員には、全員に会員証＋バッジをプレゼント。さらにレコードやテレホンカードのプレゼント等、特典も盛りだくさんだ。会員とのイベントも企画中。

入会希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、

〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16 カルチャーブレーン・ファン・クラブまで。



テレホンアドベンチャー 地層階級王国

アミューズメントクラブ・プロダクツの「テレホンアドベンチャー」にキミはもう電話してみたかな?

この「テレホンアドベンチャー」はアドベンチャー・ブックの要素にサウンドアクションを加え、より手軽に、しかもよりリアルに楽しめるようにしたものだ。

電話に流れるストーリーの途中で次々と現れる難関の解決法を自分で選択し突破していく。選択を間違うとゲームオーバーだけど、成功すれば次のストーリーの電話番号を教えてもらえる。最後のパスワードがわかった成功者には、抽選で賞品がもらえるという仕組みになっている。

6月8日からは「地層階級王国」──闘いの果て──が始まるぞ。キミも電話で〝アドベンチャー〟しないか?

代表インフォメーション

●東京03・236・9988
●札幌011・821・9000
●新潟025・267・7000
●長野0262・35・8000
●広島082・252・0000
●宮崎0985・23・8400

くれぐれも、電話番号は間違いのないように。それからメモの用意も忘れずにね。

PC-98互換ビジネス専用パソコン

セイコーエプソン株式会社からMS-DOS対応の16ビットパソコン「エプソンPC-286MODEL0」が発売された。

この「MODEL0」は先月号で紹介した「エプソンPC-286シリーズMODEL1、2、3、4」に先駆けて発売されたもので、日本のパソコン分野では最高速度を誇り、日本初の内蔵型マスメモリ(20MBHDD、40MBHDD、20MBカセットストリーマ)が増設可能。さらにデータ保護のためのキーボードロック機能、目の健康のための3段切り替えモニタ(カラー・アンバー・グリーン)、用途に応じた処理スピード選択(6/8/10MHz)等ユーザーの使い易さを徹底追求したビジネス専用パソコンである。

価格は本体が35万7千円。

問い合わせ●セイコーエプソン㈱(☎0266・52・3131㈹)

第1回J&P S、M、Hアミューズメントフェア開催

パソコンショップJ&Pの関東地区の渋谷、町田、八王子そごう店が、3店合同のアミューズメントフェアを開催する。

J&PのS(渋谷)、M(町田)、H(八王子そごう)の各店同時進行のフェアにユーザーが参加して、それぞれの店で規定の数のスタンプを集めると、J&Pメンバーズカードの登録や豪華な景品がもらえたりする。スタンプの集め方は店によって異なり、商品を購入、ゲーム大会に参加、店員と仲良しになるなどいろいろ。

その他、ソフトメーカーのインストラクターによるデモンストレーションなど、楽しさ満載だ。

期間は6月21日から7月20日まで。

問い合わせ●J&P渋谷店(☎03・496・4141)、町田店(☎0427・23・3131)、八王子そごう店(☎0426・26・4141)

アポロンからパソコンミュージック2本

アポロン音楽工業から「ジーザス／ガンダーラ／ウイングマン2」と「ALL OVER XANADU」が発売される。

前者は、4月末にエニックスより発売された「JESUS」および5月末に発売された「GANDHARA」、そして昨年発売された「ウイングマン2」の音楽を収録したアルバムで、「ドラゴンクエストシリーズ」に続いてエニックス、すぎやまこういちファンには待望の1本になるだろう。

後者は各パソコン誌チャートで上位を独占して大人気の日本ファルコムの「XANADU」・「XANADUシナリオII」の音楽を集大成したもので、A面は14人編成のストリングスに、ギター、ベース、ドラム、ピアノ、テナーサックスそしてシンセサイザー群を加えた本格的ロックオーケストラの演奏。B面はシンセサイザーで構成され、テーマ曲やShopのテーマ、ビッグモンスターのテーマ等楽しめる1本になっているぞ。

価格は2本ともCDが3000円、LPとCTが2500円。発売日はそれぞれ6月21日と7月5日。

問い合わせ●アポロン音楽工業㈱（☎03・353・0191）

グラディウス2アイデア募集

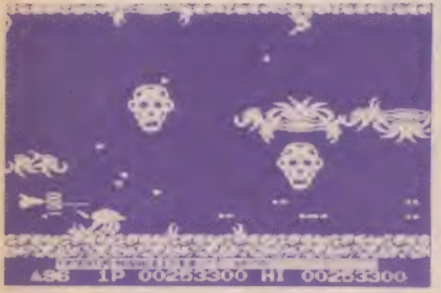
コナミでは、あの大好評だったMSX対応「グラディウス」の続編「グラディウス2」の開発を決定した。

しかし「サラマンダ」にしないところがさすがコナミ。「グラディウス2」のアイデアをユーザーから公募するのだ。

募集部門

●ゲームアイデア部門

プレイヤー機や敵の性能、武器、パワーアップの方法などのアイデアを、市販のレポート用紙にまとめて応募。



●ストーリー、シナリオ部門

ゲームのストーリーやシナリオを市販のレポート用紙にまとめて応募。

●イラスト部門

ゲームのイメージをイラスト化し、ハガキ大以上の白紙に描いて応募。

●モデル・ジオラマ部門

ゲームのイメージを、プラスチックモデルなどで再現したり、ジオラマ化したものを写真に撮影して応募。

各部門の優秀作品については随時審査により表彰し、豪華商品を予定している。

期間は6月15日から7月31日まで（当日消印有効）。

あて先●〒650 神戸市中央区港島中町7-3-2 コナミ工業株式会社「グラディウス2」アイデア募集係

ザナドゥ・データブック

㈱エム・アイ・エーからザナドゥ・データブックVOL・1、VOL・2が発売された。

この本は単なるザナドゥのデータを集めた本ではなく、プレイヤーにザナドゥの世界をより深く楽しんでもらえるようになっている。

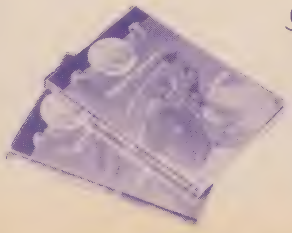
内容はモンスターズ・マニュアル、アイテム・マニュアル、シナリオI攻略法、シナリオII「ザナドゥ見聞録」等で構成されており、シナリオIの攻略法はよくある必勝法の類いと違い、ほとんどのユーザーがプレイを終わらせていることを考慮して、プログラム上から見たザナドゥ世界の構造を解説することによって、シナリオIの別の楽しみ方を紹介する形になっている。

それに対してシナリオIIの方は「ザナドゥ見聞録」と題した紀行文の形をとっており、難解なシナリオIIをより楽しんでプレイできるようになっている。

モンスターズ・マニュアルは、横山宏氏の迫力あるイラストと詳細な解説のついた完璧版だ。

この2冊をそろえることでザナドゥの全体像をとらえることができるだろう。定価は、各1300円。

問い合わせ●㈱エム・アイ・エー（☎03・486・4500）



ファイアーボールティップトップコンテストマンスリー賞発表

ハミングバードの「ファイアーボール」ティップトップコンテストの4月分の集計結果が出たので報告しよう。

第1位　大阪府　加藤孝一　67493点
第2位　三重県　今　俊彦　57528点
第3位　神奈川県　川辺直樹　45949点
第4位　愛知県　生田　薫　36501点
第5位　福島県　朽木　準　30213点

今月は先月に比べてレベルが一段と上がり、10位でも1万点台を超す点数が見られるようになったぞ。ガンバレ！

パケット・ラジオの本

キミは〝パケット・ラジオ〟を知っているかな。

一言でいえば「無線を使ったパソコン通信」のことだ。今はやりの一般的なパソコン通信は電話回線を使っているので当然電話料金がかかる。つまり通信コストの点であまりいただけないわけなんだけど、このパケット・ラジオはデータのやりとりを電波を使って行うため通信コストを一挙に引き下げることが可能になるのだ。しかも信頼性や通信距離も十分！

現在、パケット・ラジオはアメリカと日本のアマチュア無線家を中心として爆発的な流行をみせている。アメリカでは北米大陸をカバーするネットワークがすでに完成し、日本でも全国をカバーするネットワークの準備が進んでいるのだ。また通信衛星の利用で海外との通信も実現！

この限りない魅力を秘めたメディア〝パケット・ラジオ〟の入門書が、この〝パケット・ラジオの本〟だ。技術的な知識がなくてもOK！

価格は1800円。

問い合わせ●㈱工学社（☎03・375・5784）

好評発売中！

SOFT BANK 日本ソフトバンクの雑誌

Oh!PC　6月号　月刊　500円

特集　周辺機器でエンターテインメント！

第1部　画像入力で遊ぶ
①イメージ・プロセス・システム ②「ぐりむ」から「一太郎」へ
第2部　FAXで遊ぶ
パソコンとファクシミリのコミュニケーション
第3部　3Dスコープで遊ぶ
立体！　3Dフライトシミュレータ
PC-6601漢字BASIC「三毛猫」／ソフトを評論する「Zona Base」／新・8086アセンブリ言語講座／BASIC turbo／体験的プリンタ活用法（最終回）

Oh!MZ　6月号　月刊　480円

特集　マシン語プログラム"開発"入門

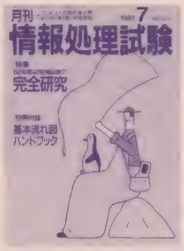
X68000ユーザーに贈る　ファイルオペレーションの術
福袋公開　Assembler68Kの使い方
S-OS 全機種共通システム　Fuzzy BASIC コンパイラ発表
強化版　エディタアセンブラZEDA
新製品レポート　MZ-2861の機能を探る
プログラミング実況中継　2回表　FM音源でアドリブしたい
試験に出るX1　MMLを作るのである
創刊5周年記念特別企画　Oh！MZ その筋辞典／愛読者プレゼント（その1）

Oh!FM　6月号　月刊　480円

特集　CGならFMにまっかせなさい！

●CGで再現する特殊映像処理
モザイク／ソフトフォーカス／クロマキーなど高性能グラフィックエディタPEDIT Mk.8
●BASICでフラクタル曲線を描いてみよう
●レイトレーシングデータ作成Tech-Know
AV40　26万色サブシステムモニタ徹底解析
OS-9ファイル名漢字化作戦
多機能カラフル電脳囲碁盤"IGO FAN"
OS-9／FLEX用スクリーンエディタDUET

月刊 情報処理試験　7月号　580円



特集　62年度4月2種試験の完全研究

全問題を詳細に解説！
●ザ・プロジェクト／自動指紋認識システム「AFIS」
●コンピュータ最前線／暗号は情報化社会の"守護神"になれるのか？
●プログラム言語への招待／PROLOG
●カラー受験ゼミ／パターン認識
11大講座　合格のためのハードウェア基礎／合格のためのソフトウェア基礎／1種必修コンピュータの知識／関連知識重点ゼミ数学・工業・商業／完全マスター流れ図・1種プログラム設計／合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL
別冊付録　基本流れ図ハンドブック

Oh!16　6月号　月刊　580円

特集　'87パソコン通信状況論

ネットワーク状況論／通信ソフト進化論／FM16β用オリジナルターミナルソフト"Fterm"／通信を楽しむショートプログラム4題／FAX＋パソコンの世界はどう広がるか(STAR FAX 試用記)
連載 NEW GEARLAB　アップル／Macintosh SE／マルチスキャンCRT　ソニーKX-14HD1／NEC N5924
実例パソコンCAIソフト／リレートーク／CURRENT TOPICSほか
特別企画　最新日本語入力

Oh!PASOPIA　第11号　季刊　480円

特集　J-3100で広がるIBM PCの世界

IBM PC マシンの成功／J-3100のソフトウェア
日本語ワードプロセッサレベル3搭載
PASOPIA1600TS100E/300E
マシン語サブルーチンライブラリ
PASOPIA／517GAME＆ツール
倉庫番／アニメーションツールほか
PASOPIAにS-OS"SWORD"搭載

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

UPLから登場した忍者くん阿修羅ノ章。全ラウンドクリアに向けての攻略を始めるぞ！

UPL

文／元闘幻狂NANISORE®

忍者くんがまたまた大暴れ

ビデオゲーム、ファミコンで人気の高かった忍者くん。いよいよその続編、忍者くん阿修羅ノ章が登場した。すでにプレイした人も多いと思うけど、続編というよりは、まったく別のゲームといったほうがいいかもしれない。それほど内容的に新しくなっているのだ（AOUショーバージョンともだいぶ違うのだ）。とはいうもののゲーム内容を手っとり早く説明するためには、前作との比較がいちばん。さっそく目だったところから見ていくとしようか。

まず、基本的なところでは面クリアの条件が変わっている。前作では、3から4画面の縦スクロールするマップのなかで、8匹の敵をすべて倒すことがクリアの条件だったけど、阿修羅ノ章では各面によって、出口を見つけなければクリアできないものと、敵をすべて倒さなければならないものの2つのパターンがある。

また、忍者くんの操作方法も少し違っている。前作では、レバーがニュートラルのときジャンプボタンで下に行けたのが、このゲームではレバーを下にするだけで降下できるようになっているのだ。このほか、レバーを上に入れると持っている武器を変えることができる（パワーアップ時のみ）。

壁キックを完全にマスターしよう！

つぎに、基本的な技を紹介しておこう。

・壁キック……左右が狭まっている壁を登るとき使う技。やり方は、ジャンプして壁にぶつかるときレバーをすかさず反対方向に入れ、さらにジャンプボタンを押す。すると、その場所からジャンプする。これを繰り返してゆけばどんなに高いところにでもすぐに登れてしまうぞ。

・よじ登り……ある一定の方向にレバーを入れておき、壁に張りついてしまう方法だ。この状態でボタンをたたくとゆっくりではあるが壁を登ってゆけるのだ。難易度の高い面では、これら2つの方法を組み合わせ、プレイしなければならない。

・高いところから落ちたとき……忍者くんがバタバタしだしたらジャンプボタンを押そう。すると忍者くんはグルグル回りだす。うまく足から着地すると1000点入る。もし気絶したら、ボタンを連打しよう。

これらは基本的かつ重要な技なので必ずマスターしておこう。

パワーアップを使いこなせ！

さて、忍者くんの武器についてまだ話していなかった。ゲームがスタートしたときには手裏剣。3面ごとにあるボーナスステージをうまくクリアするとボーズが追尾手裏剣、バクダン、火炎の術（40秒）などのパワーアップを与えてくれる。難易度の高い面ではバクダンがいいと思うけど、時と場合によってうまく使い分けられる余裕もほしいものだ。

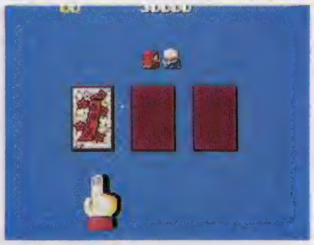
このほか3角形のパワーアップアイテムを取ることによって、火炎の術が10秒間使える。

まあ、詳しいことは写真を見てもらうとして、最後に1つだけハイテクニックを授けよう。

得点稼ぎのテク

一度撃った敵が落下していくとき、続けてその敵を撃てば、そのつど1000点入る。これは、前作の得点稼ぎだが、これと同じことができるのだ（一部できないものもある）。お試しあれ！

セレクト画面



いきなり花札がでてきた。でも、ばくちをやろうってんじゃないんだ。最初に3つのコースのなかから好きなところを選べるのだ。どれを選んでも3面以降は同じコースになるけど、ボクの好きなのはいちばん右。なんたって高得点が稼げるところがいいね。ところで、忍者くんの前にいるのが、後でパワーアップを授けてくれるボーズだ。

ROUND 1-A

いちばん右の花札をめくった人はここにくる。かんたんそうに見えるけど、じつはけっこう難しい面なのだ。前から敵が2、3匹出ようものならもう大変。敵も逃げ場がないけれど、こっちも逃げられないからだ。正面切って撃ち合ったところで、勝ち目はないぞ。

ROUND 2-A

最初は1本道だけど、途中から台地に変わってくる。このあたりではジャンプや急降下で敵を気絶させてから倒そう。これは忍者くん攻略の大鉄則でもある。とくにカミナリコゾーのように連射を武器とする敵には有効だ。この面は敵を全滅させればクリアできるよ。

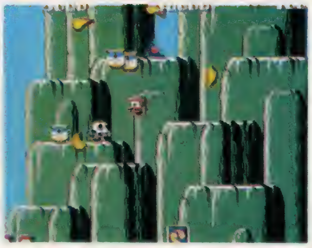
ROUND 1-B

まんなかの花札をめくるとここにくる。この面にはスクロールはなく、しかもカミナリコゾーはいっぱいいる。しょっぱなからかなり難しい面だが、落ち着いて1匹ずつ倒してゆこう。話は変わるけど、ときどき落ちているブドウやオニギリは取ると3000から4000点入るのだ。確実に取っていこう。

ROUND 2-B

忍者くんを気絶させようとして体当たりしてくる目玉、連射を武器とするカミナリコゾーとガイコツ、そして、炎を吐いてくるカブキが登場する。気の抜けない面だけど、こっちにだってパワーアップアイテムがあるのさ。2つ拾えば楽勝。ちなみに敵の炎は手裏剣で防げるぞ。

ROUND 1-C



いちばん左の花札をめくるとここへくる。カミナリコゾーとガイコツがいるけれど、パワーアップアイテムが2つあるので楽勝。火炎の術を使えば敵はイチコロ！　しかも落下中に火炎のえじきとなった敵から1000点を稼ぎ放題！　スコアがみるみるうちにアップすること請け合いだ。頂上にブドウがあることも忘れずに

ROUND 2-C

ここは、1-C面とほとんど同じ。最初にパワーアップアイテムを取るのがいいだろう。勝ちを意識しすぎてカミナリのえじきにならないよう気をつけよう。ところで、このゲームでは残りタイムや敵を倒して手に入れた巻物の数が、面クリアのときにボーナス得点となって加算されるんだ

ROUND 3

この面はいわゆるボーナスステージ。すぐに鳥居に入ってもクリアできるのだけど、武器が手に入らない。ここは壁キックとよじ登りのテクニックを使っていちばん上にある出口から出よう。でも、その前に段になっているところを撃ってごらん。ほら、オニギリとブドウの隠れキャラがでたでしょ。

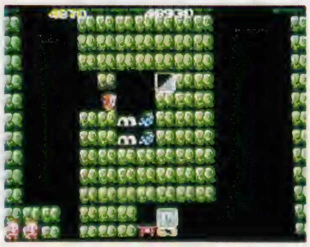
ROUND 4

スタートすると忍者くんはすぐ落下してしまう。こんなに高いところからまともに落ちたら気絶しちゃうぞ。そこで忍者くんがバタバタしだしたらジャンプボタンを押すか、地面に落ちる瞬間にうまくジャンプボタンを押してかっこよく着地しよう。ここはかなり難しい面だけど、上へ上へと進めば、おのずと道は開けていくだろう。

ROUND 5

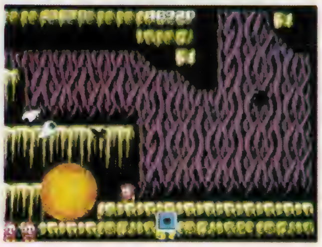
いきなり海のなかからスタートする。海中では手裏剣は使えないけど、そのかわり剣が武器となるのだ。また、ジャンプボタンをたたけば速く泳げるようになる。敵はピラニア、タコ、大きなミジンコ、無敵の竜の子、そして巨大な魚ギョーとにぎやかだ。海底に落ちているネックレスを取ると敵がフルーツに変身するぞ！

ROUND 6



この面もボーナスステージだ。壁キックとよじ登りのテクニックをマスターしたBEEPERなら楽勝だろう。3面で追尾手裏剣をもらっていれば、ここではバクダンがもらえるはずだ。バクダンは誘爆するのでまわりにいる敵までやっつけられ、ゲーム展開はグーンと有利になる

ROUND 7



この面から登場するコウモリだが、薄暗い背景のなかに現れることもあって、見づらいことこのうえない。しかも、忍者くんは触れただけでも死んでしまうのだ。何もいないところに現れるコウモリはまだいいとしても、ほかの敵と戦っているときなどに出てこられると最悪だ。まあ、注意して進んでいってくれ。

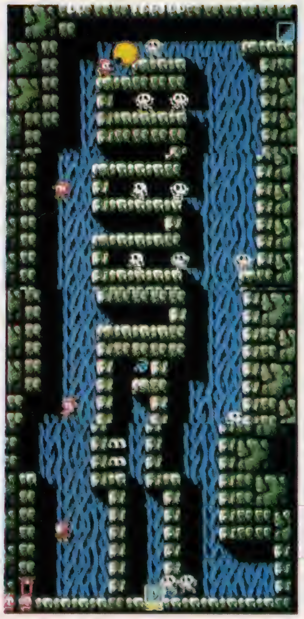
ROUND 8

スタートするといきなりズドーンと地響きが伝わってくる。何事かと思っていると巨大なダルマがやってくる。下敷きになったらひとたまりもないぞ！　注意しよう。攻略は、ダルマが近づいてくるまで待ち、バクダンを2発当てればよい。また、最後の2つある洞窟のどっちに入るかによって次のステージが変わってくるぞ。

ROUND 9

ボーナスステージだがかなり難しい。とくに上のほうは道が細いので地道に壁を登っていくしかない。また、一定の場所で止まっていたり、残りタイムが30秒を切ったりすると、いわゆる永久パターン防止キャラクターの火の車が現れる。気をつけろ。なお、3面、6面ともクリアしていれば40秒使える火炎の術を授けられるだろう。

ROUND 12



この面はボーナスステージだけど異常に難しいのだ。いちおうマップを作っておいたけど、ここは鳥居をくぐって逃げだしたほうがよさそうだ。クリアするには、1壁キックしながらバクダンを使いこなす。2火炎の術を使いきってなければこれを使う。3速攻で行く、という方法が考えられる

ROUND 10-A

8面で上の洞窟に入るとここに出るのだ。この面は巨大なダルマ、コウモリ、クモ、無敵だが体当たりすると泣いてしまうミニドラゴン、そして恐怖の大ガイコツが登場する。大ガイコツはとても強いので戦わないほうがいいぞ。また、ミニドラゴンは忍者くんにつきまとうので、体当たりしながら進もう。

ROUND 11-A

行き止まりなど、この面の地形は複雑だ。登場する敵は、ガイコツ首、半ナマズ。細長いガイコツ首の当たり判定は頭だけ。ほかの部分に攻撃しても意味ないよ。半ナマズは忍者くんが近づくと突進してくる危険な敵だ。それにしても、こいつの死んだ姿がどことなくおもしろいと思うのはボクだけだろうか。

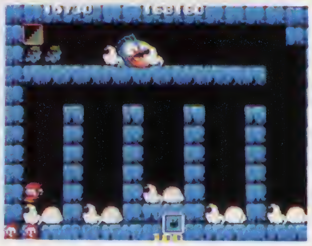
ROUND 13-A

陸地からスタートした後、海に入る。海は下へ下へと進んでいこう。海底へ着いたら今度は右へ。それから上へ進んでいくのだ。海中で現れるキャラクターは5面と同じだ。とくに難しくはないが、ミジンコなどのトリッキーな動きには注意しろ。

ROUND 14

難敵は最後に出てくる大ガイコツだ。この大ガイコツに比べれば、そのほかの敵などなんでもない。そういえるほどこの敵は強いのだ。どてっ腹に1発当てれば倒せるのだが、口でいうほど楽じゃない。素早い動きに加え、長い剣を振り回す。とにかく隙を見て、ガイコツのふところに入り込もう。

ROUND 15



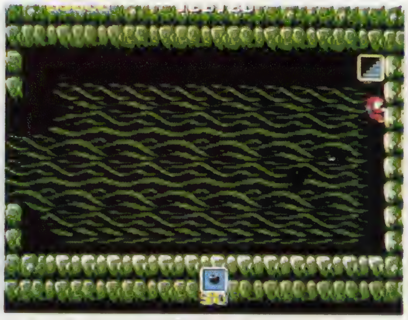
この面はボーナスステージとしてはやさしいほうだろう。なぜなら、上にいる半ナマズに体当たりされるか、永久パターン防止キャラクターにやられない限り、死にようがないからだ。とにかく、バクダンを撃ちまくりながら進んでゆこう。問題なくクリアできるはずだ。

ROUND 16

なんと最初のタイムは500秒。いかにこの面が広いかうかがい知ることができる。海、血の池（落ちると死ぬ）、壁キックとよじ登りを使うところなど険しい地形が待っている。また、この面にはヨロイが集団で現れる。こいつは、こっちの動きを読んで攻撃してくる頭脳プレイヤーだ。倒すためには一度気絶させなければならない。

ROUND 17

面の長さはさほどでもないが、はっきり言って難しい。またもや大ガイコツが登場するからだ。しかも、うっとうしいコウモリの大群も同時に攻めてくるのだ。うまく倒しても今度は出口までいくのにヒヤ汗をかく。出口に行くには壁をよじ登らなければならないからだ。ここでやられたら何にもならない。最後まで気を抜くな。



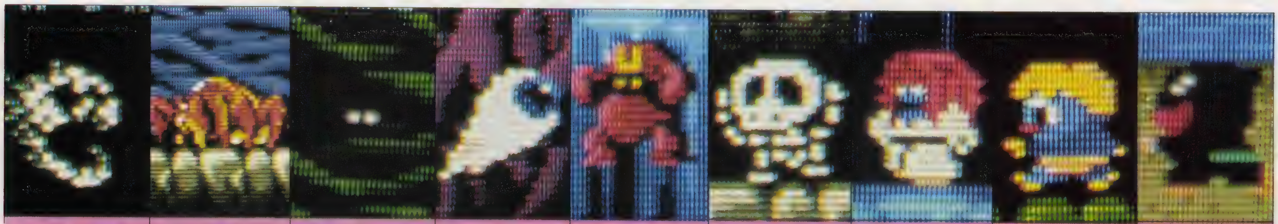
ROUND 18

この面は敵が1匹もいないボーナスステージだ。だからといってあなどってはいけない。敵がいない分だけ壁は登り難くなっているのだ。とにかく壁キックとよじ登りの技を慎重かつ最大限に活用することだ。最後でしくじっていちばん下まで真っ逆さまに落とされたときの悔しさは、ドジった人じゃなきゃわからない。

ROUND 19

行き止まりの多い複雑な地形に加え、縦の通路にはコウモリがウヨウヨ飛びかっている。ヘタに飛び降りようものなら、あっけなくコウモリのえじきとなってしまうだろう。さらに、この面には例の大ガイコツもでてくる。どうやってクリアするかはキミ自身で見つけてくれ！　健闘を祈る。

敵キャラクター表



ガイコツ首	クモ	コウモリ	目玉	ヨロイ	ガイコツ	カブキ	カミナリコゾー	クロコ
左右に動いている。頭にしか当たり判定がない。	忍者くん目がけて走ってくる。こいつも触れるだけで死ぬ。	暗闇を飛び回っている。触れただけで死んでしまうので注意しろ。	直接攻撃してこないが、体当たりで気絶させようとする。	弓矢を武器としている。一度気絶させないと倒せない。	カミナリコゾーと似ているが、連射式の剣を武器とする。	左右に動くカミナリをだしてくるカブキ。炎は手裏剣で防げる。	連射式のカミナリをくり出すカミナリコゾー。まともに張り合うな。	ゲーム最初のほうでよく登場する敵。手裏剣を投げてくる。

火の輪	大ガイコツ	ダルマ	ギョー	亀の子	ミジンコ	タコ	ピラニア	ミニドラゴン	キャマス
いわゆる永久パターン防止キャラ。こいつが出たらすぐ逃げよう。	長い剣を振り回す巨大ガイコツ。とにかく強い。	地響きとともに現れる巨大なダルマだが、バクダン2発で倒せる。	左右に動く巨大な敵。無敵なので上下に避けてかわそう。	忍者くんをゆっくりと追いかけてくる敵。無敵だ。	巨大なミジンコ。いっけん強そうだが、剣1発で倒せる。	忍者くん目がけてゆっくり泳いでくる。	海中をウロチョロしている敵。海中の敵は触れるだけでやられる。	倒すことはできないが、体当たりで泣かすことはできる。	忍者くんが近づくといきなり猛スピードで突っ込んでくる。

ストリート・ファイター

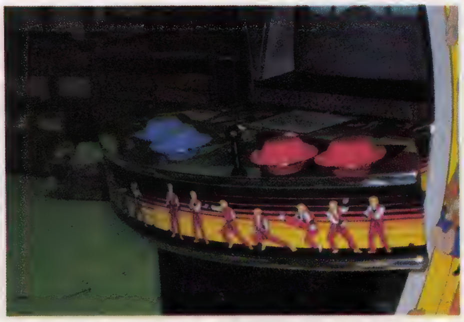
カプコン

文／杉野梢

この夏カプコンから登場するニュータイプの格闘技ゲームをひと足早くBEEPERに紹介しよう。

※掲載した写真は開発中のものです。

きょう体はアップライト。友だちと2人で楽しくプレイしよう。



暗くて見づらいけど、手前にある青いのがパンチングボタンだ

キミの腕力も攻略の重要なファクターだ!!

カプコンからニュータイプのゲーム、ストリート・ファイターが日本に先駆(さきが)けアメリカのプライベートショーで発表され話題になっている。ゲームはパンチ、キックなどで敵を倒しステージをクリアする対戦アクションゲームだ。まあ、ゲーム内容としてはとくに斬新(ざんしん)というほどではない。ではいったいどこがニュータイプなのか?

烈に飛び蹴りが決まった。あとは連続技でスタミナを奪え！

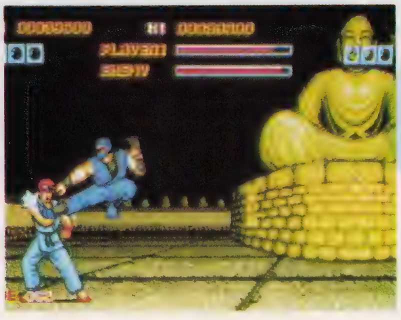
ステージ1の敵は烈。右にいるのはプレイヤーだ

それは、プレイヤーの操作部、コントロールパネルを見てもらえばわかる。レバーは8方向でプレイヤーの移動と姿勢を操作する。そして、その隣(となり)にある2つのこぶし大のボタン。これが注目のパンチングボタンだ。こいつを素手でたたくんだけど、普通のボタンがただ大きくなったわけではない。このパンチングボタンの特徴、それはプレイヤーのボタンをたたく力の強さが直接画面内のキャラクターに伝わるというところだ。つまり、力の入れかたに応じて、くり出す技の種類、与える威力(いりょく)が変わっていくんだ。たとえば、パンチボタンを力いっぱいたたけばハードパンチを、逆に軽くたたけばジャブをくり出す、という具合だ。

ここが今までのオン、オフ式のボタンとは根本的に違うところなんだ。だから、プレイヤーは今まで以上に感情移入しやすいというわけだ（もちろん、ゲームを進めていくにはそれなりの体力も要求されるのだが）。

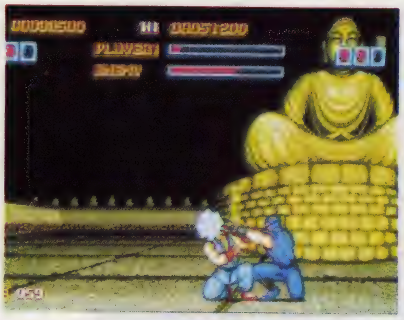
烈に2勝した。あと1勝で次の相手と戦えるぞ

ゲーム内容はじつにシンプル

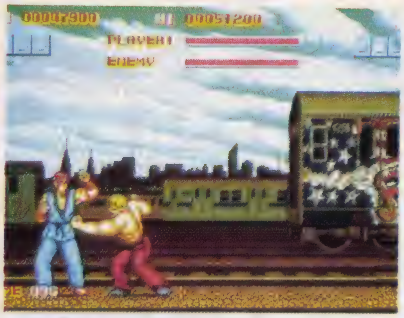


忍者の飛び蹴りをくらってしまった。倍にして返してやろうか！

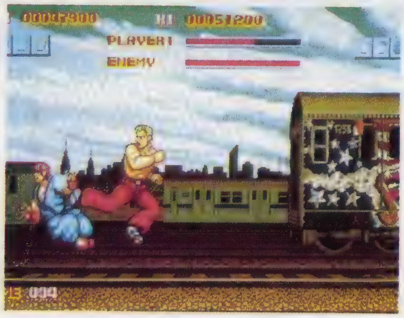
ストリート・ファイターは１対１で敵（２人同時プレイでは友人）と戦う空手スタイルの対戦型ゲームだ。各ラウンドはエネルギー制とタイマー制の両方をとっていて、時間内に敵のエネルギーをゼロにしてしまえば勝ち。タイムオーバーになったときは、残りエネルギーの多いほうが勝ちとなる。１人の敵に対して３本先取するとつぎのステージに進める。不運にも敵に３本先取されればそこでゲームオーバーだ。はたして、敵に勝ち続けすべての敵を……。



激のくまでによる攻撃。うーっ、ピンチだ！



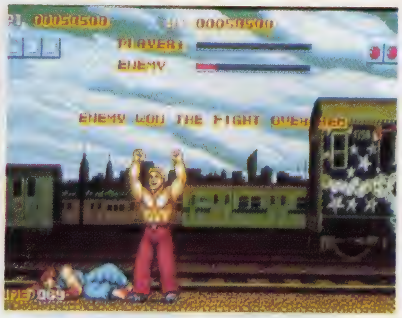
ステージ３のジョー。マーシャルアーツの裏のチャンピオンだ。



ヤツのパワーとスピードはケタはずれにすごい。

　また、２人同時プレイのときは、まず２人が戦い、勝ったほうがコンピュータ側と戦う権利を得ることになる。このほか、１P側がプレイ中に２Pがゲームに乱入？することもできる。写真にはないけど、２P側のキャラクターだってちゃんと用意されているぞ。

　この取材をしたときはまだゲームが完成していなかったので、敵についての詳しいデータは明らかにできないが、それぞれの敵が得意とする格闘技には、少林寺拳法、中国拳法、忍法、マーシャルアーツ、ボクシング、タイ式ボクシング、などがあるそうだ。



あと一歩というところで負けてしまった。残念！

苦戦の末、ジョーから１本奪い取った。何がなんでも勝たなくちゃ。

適度にたたいて敵をブッ飛ばせ!!

　プレイヤーの技はレバーとボタン、それにたたく力の組み合わせによって決まる。だから、いくら腕力があるからといって力まかせにがんがんとやるだけじゃうまいプレイとはいえない。その場面に合った技を的確にくり出そう。

　また、これら普通の操作で使える技のほかに、必殺技なるものがいくつかある。写真でとらえることのできた２つの技について説明しておこう。

ステージ４は元ボクサーのマイクだ。体に似合わず身軽な動きだ。

・昇龍拳……アッパー跳び膝蹴りの複合技。
・波動拳……気合の塊が飛び出す。

　必殺技が敵に決まったときには、かなりのダメージを与えられるのだ。これらは、ある操作によってくり出すことができるということだが詳しいことはわかっていない。

新しい入力装置がビデオゲームを変えた

　ボクがプレイしたのは開発過程のバージョンなので、ゲーム全体についての判断はできないけれど、今までのゲームともっとも違う点は、なんといってもパンチングボタンがついているということだろう。ボタンをたたくということが、プレイヤーの体力に依存しているからだ。ゲームが終わると、体じゅうから汗がドドーッとでてくる。これは正しく体感ゲームの汗だ。オートバイ、カーレースなどの体感ゲームに加えて、カプコンは今、普通のアクションゲームを体感ゲームにしてしまったといってもいいだろう。

　カプコンの新たなる挑戦に立ち向かうゲーマーたちよ、７月までにその牙を磨いておけ！

これが必殺技の波動拳だ。１発で大きなダメージを与えられるぞ。

もう一つの必殺技、昇龍拳が決まる。昇り龍に見えるでしょ。

レジオン

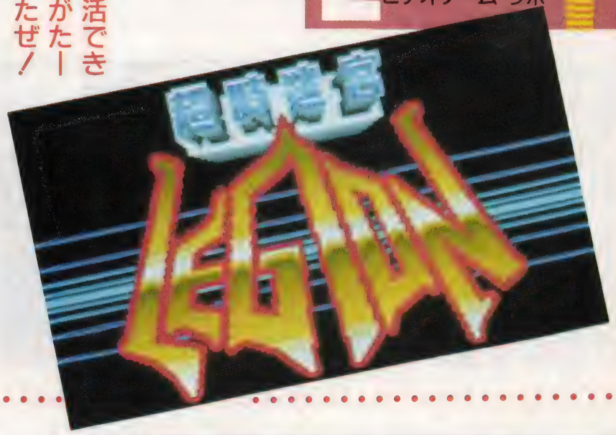
日本物産

文／ATARI-KAD

やられてもタイムボムで復活できるだなんて。こんなにありがたーいゲーム、いままでなかったぜ！

ハロー！　KADです。1カ月のごぶさただったけど、相変わらずビデオゲームに燃えてるかい？今月もいろいろなゲームが登場して、ボクたちゲームファンは休む間もないくらいだ。で、今回はそのなかの1つ、日物のレジオンをビデオゲーム・ラボしちゃおう！

プレイヤー機
シルバーレジオンとコッパーレジオン。レジオンは時空エンジンを搭載したライディングスピナーだ。

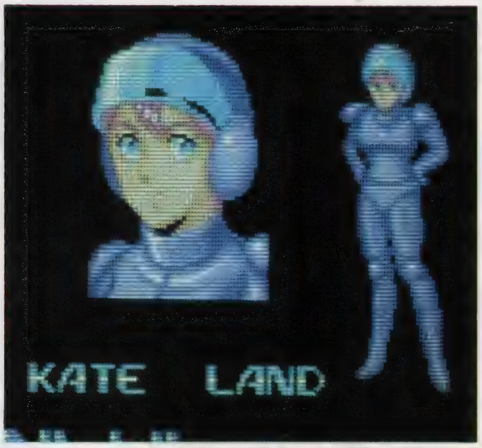


レジオンってどんなゲーム

レジオンとは、プレイヤーのファイターのことだ。

プレイヤーの目的とは、最終エリアにある敵の巨大戦艦ダークを破壊すること。ゲームのジャンルでいえばバリバリのシューティングゲームだ。しかも、分岐によってコースが選べる楽しみも味わえる。分岐点のあるビデオゲームは、近ごろじゃよく見かけるけれど、このレジオンの場合はほかのゲームのそれとはちょっと違うんだ。

プレイヤー1
シルバーレジオンのパイロットは洸悠宇(ひびきゆう)。年齢19歳。国際A級ライセンスを持つ彼は曲がったことが大嫌い。悪の暗黒帝国を倒すため、シルバーレジオンに乗る。



プレイヤー2
コッパーレジオンのハイロットはケイト・ランド。年齢18歳。彼女も悠宇と同じくA級ライセンスを持つ。少々おてんばな性格の女の子だ。

レジオンを乗りこなせ！

ゲームのテクを磨く前に、まず自機をうまく乗りこなせなくては意味がないね。そこで、レジオンの操作方法から説明していくとしよう。

レバーは8方向でボタンはショットとタイムボムの2つ。レバー操作とショットボタンはごく一般的だよね。しかし、タイムボムボタンというのはちょっと耳慣れないことばだ。じつは、これがレジオンをさらにエキサイティングなものにしているのだ。プレイヤーがピンチに陥ったときに、このタイムボムボタンを押すと0・25秒間だけスクロールが止まるのだ。しかもその間、敵と敵弾は180度逆方向に移動してくれるのだから一度使ったら病みつきになること間違いなしだ。そして、タイムボムボタンを連打したときは、(0・25秒×押した回数)秒間にわたってこの麻薬的効力が持続されるのだ。ただ、効力が切れるとふたたび元に戻ってしまうので気をつ

左からソルジャー、レーザー、エンジニア。レジオンに乗り込むと援護してくれる頼もしい仲間たちだ。ソルジャーは19歳。悠宇の友人で狙撃手。レーザーは17歳。男まさりの女の子。レーザーユニットを持っている。エンジニアは18歳。レジオンのパワーを上げてくれるメカニックだ。

けよう。くれぐれもムダ使いなどしないように。
　このほか、飛行中に横の障害物や壁に触れると安定飛行ができなくなる。また、スクロールに挟まれたらオダブツだ。気をつけよう。

兵隊さんがパワーだぜ！

パワーアップには兵士によるものとクリスタルアイテムによるものがある。それぞれ説明していこう。

兵士によるパワーアップ

　地上で戦っている味方の兵士をプレイヤー機に乗りこませることによってパワーアップできる。乗りこんだ兵士はプレイヤーから見えるところでいっしょに戦ってくれるのでとても勇気づけられるんだ。兵士はその色によって役割が異なる。

・赤色兵士……これは戦闘兵士。乗りこませるとレジオンの戦闘ボットでいっしょにビームを撃ってくれる頼もしい仲間だ。最高4人まで乗せることができる。

・緑色兵士……これはレーザー兵士で乗り込ませると前方へ8秒間レーザービームを発射してくれる。このレーザーは貫通力、破壊力とも優れているのでとても便利だ。

・紫色兵士……これは機関兵士で乗り込ませるとレジオンはスピードアップする。ただ、乗り過ぎるとパニックになる可能性あり！
　これらの兵士は乗りこむまでに多少（2秒くらい）時間がかかるのであしからず。
　また、このゲームにはレスキューシップがあり、後方より出現したレスキューシップのハッチとレジオンのハッチを接触しつづけると兵士が乗り移る。1人につき1000点入り、しかもすべての兵士が乗り移ってもなぜかパワーダウンしないぞ。高得点を狙うにはいいだろう。

クリスタルパワーアイテム

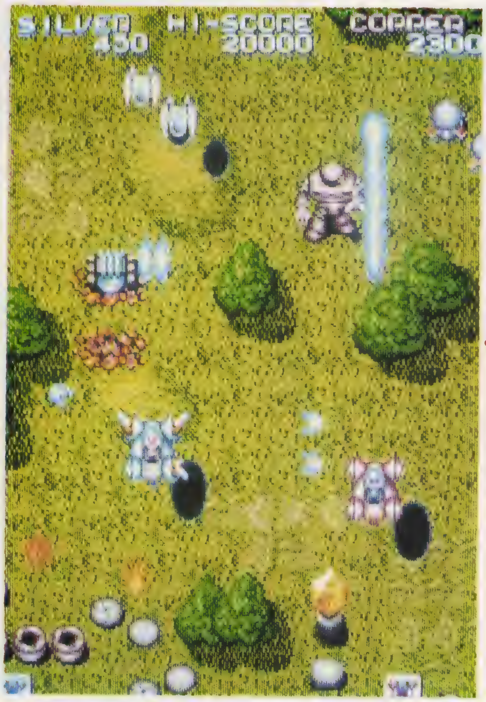
　地面からニョキニョキ出てくるクリスタルパワーアイテムを破壊し、エネルギー体に変えてから手に入れよう。これも3種類ある。

・ブルークリスタル……タイムボムが1つ増える。

・グリーンクリスタル……レジオンが1機増える。

・レッドクリスタル……1人プレイならエネルギー体と合体。分身攻撃ができるが連射とレーザーが撃てなくなる。どっちを選ぶかはキミしだいだ。2人同時プレイのときは、2機のレジオンが合体し画面内を自由に移動できる。そして2機のレジオンの間にはエネルギー帯が張られる。これらは4発被弾する（1人プレイ時）か、2機の距離が開きすぎる（2人プレイ時）と解除される。

暗黒帝国軍
皇帝ダークベイダー率いる帝国軍。圧倒的戦力でレジオンに襲いかかる。空中部隊、陸上部隊及び海上部隊に分かれる。



パンパ地帯
雑草が生いしげる草原。シルバーはソルジャーを3人乗せ、多方向ビームを発射。コッパーはレーザー1人を乗せレーザービームを発射。右下にあるレッドクリスタルを取れば2人は合体できる。

ワープやザップで分岐点はパニック

　ではこれからゲーム展開について少し詳しく説明していこう。さっきも少し触れたけど、レジオンはコースの分岐による多彩なゲーム展開が楽しめる。これまでのゲームでは分岐による多彩なゲーム展開とはいえ、一歩一歩確実にエリアをクリアしていかなければ最終エリアには到達できなかったのだ。ところが、レジオンではそういうルールはない。ちょっとここからは話がややこしくなってくる。よく読んでくれよ。
　まず、1つのエリアの最後には必ず2つの分岐点が現れる。本来なら、どちらのコースを進んでも次のエリアとか先のエリアへと続いているのだが、レジオンでは必ずしもそうなるとは限らないのだ（もちろん次のエリアへ続いていることもあるのだが）。
　つまり、ずっと先のエリアへ行ったり、逆に前のエリアへ戻ったりするのだ。次のエリアがどこになるかは、各エリアの分岐点まで行ってみなければわからない。分岐点には、それぞれの分岐点の上に、エリア〇〇と書かれているので、自分で右か左の好きなほうへ行けばよい。
　ここで1つ注意してもらいたいことがある。たとえば、今エリア5にいるとしよう。分岐点まで行くと左はエリア10、右はエリア2となっている（これ以外にもいく

リアス式海岸
バズーカ砲装備のキリコはエネルギー弾を発射してくる。水上、地上に設置した砲台が火柱を上げながら破壊されてゆく。

水上遺跡
レッドクリスタルの力によってレジオンは光につつまれ、シルバーとコッパーは合体した。エネルギーベルトを2機の間に張れば、接触した敵をすべて破壊できる。ただし円盤6D-Iとそのプレートには無力だ

通りかある)。このとき必ずしも10のほうへ進むのが早道とは限らないのだ。こんなことをいうと、いつになったら最終エリアに行けるのかわからないじゃないか、と心配する人もいるんじゃないかな。でも、これはだいじょうぶ。分岐点では必ず情報シップが現れるからだ。情報シップを破壊すると「近道」と書かれたパネルが出現する。

分岐点
Iエリアをクリアしたレジオンの前に2つのゲートが現れる。攻撃してこないが、激怒した顔になる。左右どちらのゲートを破壊するかでその後の展開が変わってくる

このパネルの示すエリアを選べば必ず最終エリアに行けるんだ。

矢印方向に進めば最短コースでクリア

さて、前置きがだいぶ長くなったが、これから攻略法を始めるとしよう。ただし、この攻略法は分岐点の矢印に沿って進んだもの。このほかにもたくさんのコースがあることを覚えておいてくれよ。

砂漠地帯
ハワードスーツ、ズゴッグが地上から火炎弾を放射してきた。空中からはコンバインが攻撃をしかけ、レジオンに迫る。コンバインは地上から飛行形態に変形する。

エリア1

敵の攻撃もゆるい。気楽にウォーミングアップするつもりで進もう。おもに、砲台との戦いだ。ここはパワーアップ兵士が多いので、今のうちにパワーアップしちゃおう。

エリア2

前半は小型戦闘機とモビルスーツ部隊が攻撃してくる。また、地上からは装甲車がホーミングミサイルを撃ってくるのでけっこう辛い。ホーミングミサイルは破壊不可能。避けるしかない。後半は強敵重力波タンクが現れ、無数の岩石を吹き出してくる。こいつにはビームを連射するしかない。

エリア3

前半にグリーンクリスタルが出るので必ず取ること。エリア中盤では円盤が現れ、無数のかけらを円状に吐きだしてくる。全部吐きだし終えると、かけらは円の中心目がけていっきに集まってくる。このときレジオンがこの円のなかにいたらもう避けることはできない。だから、こいつがきたら、すぐ画面の端に逃げてくれ。あとはとくに問題ない。

後半には重力波タンクが現れるが、さっきの要領でたたき壊そう。

エリア10

別に手抜き原稿を書いているわけじゃないんだよ。いきなりエリア10に飛ばされてしまったが、レジオンではこういうことはあたりまえ。前半ではエリア3に登場した円盤が出てくるけれど攻略法は同じだ。ここはおもに装甲車、モビルスーツ部隊との戦いになる。また、背景かと思っていた地上の

溶岩地帯
眼下はマグマが煮えたぎる炎の海。敵スターダスターといっしょに現れたのは円盤6D-Iだ。このボディーは宇宙金属で作られているので攻撃しても破壊できない

海底(深海)
前方からはレプリカが登場。レジオンと同等の性能を持っているが、時空エンジンは搭載していない。後方から接近するのはレスキュー機。味方機で救助した兵士たちを収容することができる

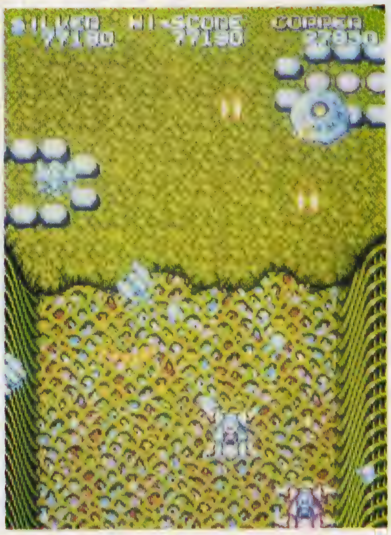
ピラミッドも空を飛ぶから体当たりされないように。
後半には重力波タンクが2機出現する。しかも敵の攻撃もかなり激しくなる。心してかかれ！

エリア11

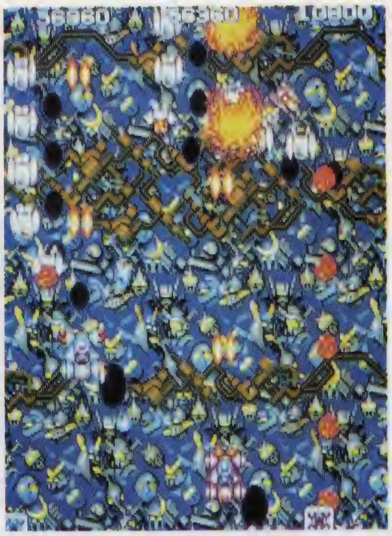
ここは味方兵士が少ないので確実に救出すること。難易度はエリア10とほとんど同じだが、頻繁に登場してくる円盤と砲台には注意しろ。

エリア12

最終エリアだけあって敵の攻撃はハンパじゃない。前半では小型戦闘機が編隊で前後からガンガン攻撃しかけてくる。中盤では、砲台＋ホーミングミサイル装甲車＋大型戦車＋モビルスーツ部隊の複合攻撃だ。本当にすさまじいぞ。でも、味方兵士とクリスタルなどのパワーアップアイテムは多いから、やられても立ち直りは早いのだ。
後半もなんとか進んでゆくと突然スクロールは停止する。このとき速攻ですべての砲台を破壊してもらいたい。ボスとの一騎討ちになるからだ。



スペクトラム地帯 最終エリアの一つ手前というだけあって、敵の攻撃も激しさを増す。6D-1、ショッター戦闘機などがレジオンの前に立ちはだかる。

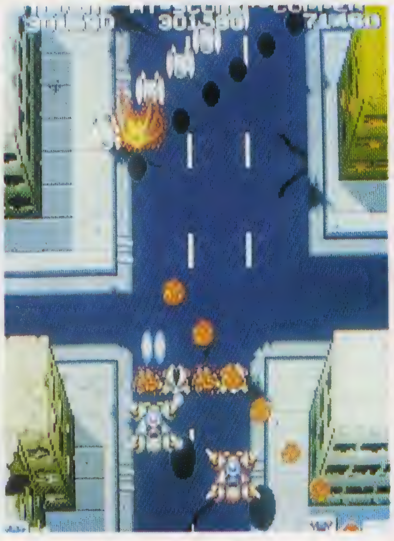

ロボット墓場 帝国との激戦で破壊されたロボットたちが眠る。

スクロールが止まると同時に前方から戦闘母艦ダークが現れる。ダークの前方と後方のハッチからは無数の戦闘機が出てくるのだ。そればかりじゃない、弾もガンガン撃ってくる。こいつはこれまでの敵とは比べものにならないほど強い。もうほとんどパニック状態だ。でも、ここまできた以上やるしかないのだ。これまでのテクニックを駆使してダークを倒そう。本体に数十発ビームを撃ち込めば破壊できるのだ。
しかし、この戦闘母艦ダークには、なにか秘密が隠されているらしいのだ。恐ろしいどんでん返しがキミを待っている、といううわさもある。それがどういうものであるかは、キミたち自身の目で確かめてくれ。

海底（海溝） アクアGタンク出現。Gタンクはこのほか陸上用もある。正面のハッチから岩石を射出し、レジオンに迫ってくる。

知らなきゃ損するテクニックだよ！

これは、ゲームの説明書（インストラクションカード）にも書いてあることなんだけど、知らないと本当に損するテクなので説明しよう。
もし、レジオンがやられてもあきらめるのはまだ早い。やられた直後に素早くタイムボムボタンを3連打しよう。すると、やられたはずのレジオンが復活するのだ。ただし、タイムボムが3つ以上なくちゃ使えないのであしからず。


廃墟都市 スターダスターの編隊が登場し隕石弾を発射してくる。

最終エリア（ボスエリア） 戦闘母艦ダークとの激しい一騎討ち。右カタパルトは破壊され脱落したが本体は生きている。ダークには秘密が隠されているのだが……。

ボクの攻略法はこれでおしまい。攻略法というよりはゲームの説明にちかくなってしまったけれど、最後にグラフィックとVGMについて少し感想を述べさせてもらおう。
グラフィックは、ゲーム序盤ではテラやダングルのような、いかにも日物らしいものになっている。しかし、終盤に近づくにしたがってしだいにオドロオドロしいものに変わってゆき、プレイヤーに最終決戦が近いことを暗示している。また、背景と敵キャラクター、弾が区別しやすくとても見やすい。どちらもよく考えられている点といえよう。
VGMはというと、これも日物らしいシャカシャカしたノリで、レジオンにはマッチしているんじゃないかな。
ゲームの難易度も最近の一般的なレベルから考えるとやさしいほうといえるだろう。だれでも気軽に遊べるといった感じだ。まだ試してない人はプレイしてみる価値ありだぞ。

ロマンシングアクションゲーム

ドラゴンスピリット

ナムコ　©㈱ナムコ

ナムコから新作が登場! できたてのホヤホヤだから、今月はそっと眺めるだけ。ゲームのジャンルは、主人公がドラゴンに変身して、各エリアのボスを倒していく、ひさびさのゼビウスタイプ、シューティングゲームだ。どんな内容なのかゲームストーリーと画面写真、イメージイラストの一部を紹介していこう。

ストーリー

神々の時代――悪の限りを尽くしていた魔神ザウエルは、太陽神アーリアと聖霊ブルードラゴンとの戦いに敗れ、漆黒の闇のなかに封じ込められた。

人々は、その恩恵に感謝し平和に暮らしていたのだが……。ときは流れ、いつしかその「神話」は人々の記憶から完全に消えかけていた。

折しも、王国の王女アリーシャの誕生祭で人々の興奮が最高潮に達したちょうどそのとき、太陽は突然光を失い空は闇につつまれた。

ザウエルが復活したのだ!!

そして、ザウエルによって変えられた魔物たちの手で、アリーシャは連れ去られてしまった。

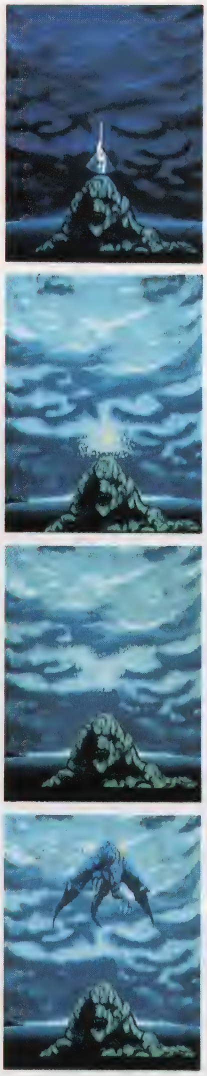
混乱のなか、ひとり冷静であった国境守備隊長アムルは、ある晩太陽神アーリアの声を聞いた。

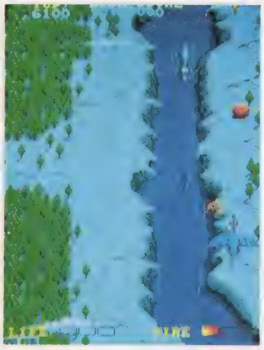
「アムルよ! アリーシャを救えるのはブルードラゴンの魂を受け継ぐおまえだけです。

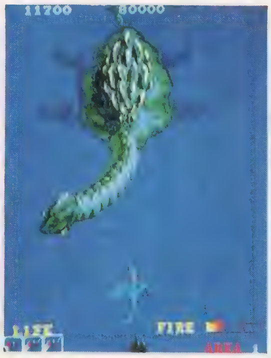
明日の朝、陽が昇る丘に立ち、先祖から伝わる聖剣を天に差し上げるのです」

かくて勇士アムルはブルードラゴンに姿を変え、アリーシャを救い出すために翔び立ったのである。

――はたして闇に閉ざされたこの地に、ふたたび光あふれる日は訪れるのだろうか。


主人公アムルは聖剣を天に差し上げ、ドラゴンに変身してゆく


オレンジ王子を撃てはファイヤーが増える　3つで1ランクアップ



エリア1のボス敵　こいつを倒した後、エリア2、3……とつづく

アイテムを取ってダブルドラゴンになった　最高3ッ首まである

エリア1のボス　フレシオザウルス

エリア3のボス　グリテリアス

主人公アムル、ブルードラゴンに姿を変え、翔び立ってゆく

アリーシャ姫。ザウエルに捕らわれた彼女を救うのがゲームの目的

VIDEO GAME LABO
ビデオゲーム・ラボ

トラックボールで照準を移動。敵の核弾頭を狙い撃ち。エキサイティングなアクションゲームだ。

SDI
セガ　文／ウイリアムス ティルト

最近人気ゲームが相次ぐセガだけど、またまたうれしいニューゲームが登場した。ゲームの名前はSDI。テレビや新聞のニュースでよく聞くことばだけど、これは核ミサイルから、自国を護るために考えられた防衛構想のこと。このゲームは核ミサイルが目的地に落ちるのをくいとめること、つまり飛んでくる核ミサイルを宇宙空間で迎撃することがテーマなのだ。

というわけで、これからSDIの紹介とかんたんな攻略法をやっていこう。すでにゲーセンには置いてあるので、もうプレイした人も多いと思う。キミがゲーム小僧なら、一見してこのゲームがミサイルコマンドに似ている！と思ったんじゃないだろうか？　じつはボクもそのひとりなんだけれど、やってみるとグラフィック、操作性、さらにはパワーアップなど違うところもいっぱい。セガ独自の味つけがあってなかなか楽しいゲームに仕上がっている。

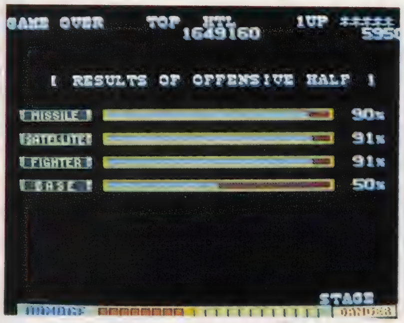
ドカーンとニューヨークにミサイルが落ちた！　これはデモ画面

さあ、戦いの始まりだ。スペースシャトルに乗ってレッツゴー

右手にトラックボール左手でレバーとボタン

ではSDIの操作方法から説明しよう。右側にあるトラックボールで、画面上にある照準を動かし狙いを定める。トラックボールの操作性はとてもいいぞ。また、左側のレバーでSDI自身を動かす。敵を避けるために必要だ。レバーの上に付いているボタンはショットボタン。飛んでくる敵をたたき潰そう。ことばで説明するとかんたんだけど、この操作は慣れるまでちょっと苦労するかも。とくに後半のエリアで敵の数が増えたときなど、パニック状態になって誤操作しないように気をつけよう。

ここがステージ1の攻撃シーンだ　核ミサイルは絶対逃すな



グラフの青いところが倒した敵　赤いところが撃ち逃した敵だ

パワーカプセルを回収せよ！

SDIには3つのパワーカプセルがある。これらは味方の人工衛星が持ってきてくれる。現れたらすかさず取ろう。それぞれ色によってつぎのような効力がある。

- ●赤色カプセル……これは照準の数が増える。最高3つまで。
- ●黄色カプセル……誘爆範囲が広がる。
- ●青色カプセル……SDIのスピードが上がる。

ステージ1の防衛シーンの始まりだ　気合を入れていこう

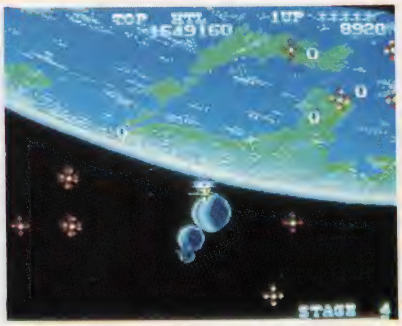
ステージ1でも油断するとこうなってしまうぞ

前半は攻撃後半は防衛

SDIの各ラウンドは前半の攻撃シーンと後半の防衛シーンの2つに大きく分かれている。前半は横スクロール画面に現れる敵をかたっぱしから破壊してゆくのだ。後半の防衛シーンは、前半で撃ち損ねた敵が基地目がけて飛んでくる。ここでふたたび撃ち損ねれば、プレイヤー側の基地は敵のミサイルに容赦なく攻撃を食らってしま

ステージ2、おっと横に赤色カプセルが　よーし、絶対取るぞ

前からは核ミサイル、後ろからは敵の人工衛星、こりゃしんどい



敵の機雷ばかりだな。おっと、上に見えるのは日本列島だね。

う。つまりここが最終防衛線というわけだ。だから、前半で敵を逃してばかりいると、後半で大量の敵ミサイルが落ちてくることになり、いくら腕のいいプレイヤーでも手に負えなくなってしまうぞ。

敵を画面上から逃したり、基地にミサイルが落ちるとダメージは少しずつ増える。そして、画面下のダメージメーターが100パーセントになるとSDIが何機残っていようともゲームオーバーになってしまうのだ。注意しよう。また、SDIが直接敵に当たればSDIは1機減ってしまうがダメージメーターには影響ない。

ほげー、もうこうなったら手遅れだ。こうなる前に破壊しよう。

エリア5ともなると敵の数もハンパじゃない。自機から目を離すな。

各ステージのかんたんな攻略法

ステージ1（月面シーン）

まだ始めなのでウォーミングアップのつもりで気楽にやっていこう。途中で赤と黄色のパワーカプセルがでるから、必ず取ろう。

防衛シーンでは、誘爆でミサイルを破壊するより直接狙ったほうがいいだろう。

ステージ2（月面シーン）

敵の攻撃力が多少アップする。とにかく核ミサイルは1機も逃さず、月面上の敵基地は早めに破壊すること。

防衛シーンはステージ1と変わらない。

自機がどれだかわからない。この画面上に敵はいくついるだろう。

すごい敵ミサイルの数！ こういうときには誘爆の壁を作れ。

ステージ3（地球シーン）

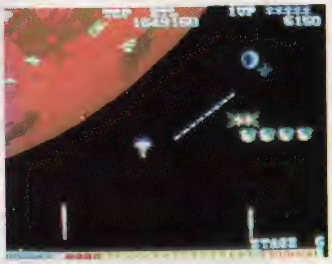
ここはおもに敵戦闘機に注意してくれ。また、敵の衛星も弾を撃ってくるぞ。まあ、敵の基地がない分だけ少し楽だね。

防衛シーンは敵ミサイルのスピードが少しアップしただけ。たいしたことはない。

ステージ4（地球シーン）

背景の地球が美しい。地形は実際の形になっているんだよ。敵の攻撃はかなりのものになってくる。

ズドーン！ 下のメーターがすべて赤くなるとこうなってしまう。



このステージは、戦闘機の編隊攻撃が目立つ。

敵にとり囲まれる前に敵を破壊するのがコツ。また、敵戦闘機に体当たりされないように注意しよう。

防衛シーンは、敵のミサイルが固まってくるので比較的楽だ。

ステージ5（隕石群シーン）

隕石群のなかでの戦いだ。核ミサイルと敵基地の数が多く、敵のスピードも速くなっているようだ。

防衛シーンでは、ミサイルがじゃんじゃん落ちてくるので誘爆の壁を作って対抗しよう。

ステージ6（火星シーン）

このステージは比較的短いけれど、敵のミサイルは小型のものが多くなかなか命中しない。さらに敵基地からも核ミサイルがどんどん発射されるので厄介だ。

防衛シーンは分裂弾に注意してくれ。

ミサイル発射台がやたらと目だつステージ7。敵戦闘機も強いぞ。

核ミサイルの数に圧倒される。ステージ9は、ひとりじゃ辛い。

ステージ7（火星シーン）

ここはステージ6が長くなったようなもの。敵の強さはあまり変化しない。ただし、敵基地にあるミサイルの発射台は多くなっているので注意してくれ。

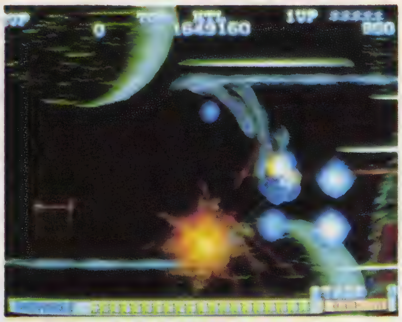
防衛シーンはステージ6と同じようなものだ。

ステージ8（隕石群シーン）

またまた隕石群だが、敵のスピードは半端じゃない。とにかく敵

パワーカプセル

イエローカプセル	レッドカプセル	ブルーカプセル
SDIの誘爆範囲が広がるぞ。ぜひ取っておこう	SDIの照準の数が最高3つまで増える。	SDIのスピードが上がる。取れば取るほど早くなる。

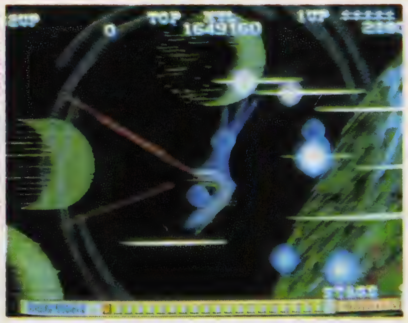


宇宙に無数のミシン針、SDIの誘爆が花火に見える!?

基地を確実に破壊していこう。あせって自機を見失うなんてことのないように！

防衛シーン。とにかく速い！このあたりから、プレイヤーのトラックボールさばきがものをいう。

ステージ9（人工惑星シーン）



今度は無数のツマヨウジ、ちがうよ、これは流し撮り。

敵の戦闘機がやたらと多く、自機をぐるっととりかこむパターンで攻撃を執拗にしかけてくる。もうやめてくれ！というほど辛いステージだ。ここは残機に任せてクリアするか、慣れるしかないようだ。

防衛シーンは誘爆の壁を作って対抗すること。撃ち逃したミサイルはいつまでも追うな！

ステージ10（人工惑星シーン）

敵の誘爆機雷がやたらと目立つ。核ミサイルより機雷に注意しよう。

防衛シーンの攻略はステージ9と同じ。

敵に囲まれてしまった。でも、こんなところでやられてたまるか。

ステージ11（人工惑星シーン）

ここは最終シーンだけあってこれまでのようにはいかない。はっきり言わせてもらえば、このステージに関してうまい攻略法などないのだ。これまでキミが身につけたテクニックで勝負してくれ。

おっと、SDIの誘爆よりも大きい敵の誘爆。きれいだな。

いよいよ最終面。敵もすべての兵器をだしてくる。

みごとステージをクリアした後何が起こるか。それはキミ自身で確かめてくれ。

ボクの攻略法はこれでおしまい。感想を言わせてもらうなら、難易度は高く、ひとりでやるにはなかなか手ごたえのあるゲームだ。そこで自信のないという人には2人同時プレイをお勧めしたい。こっちのほうがずっと楽にクリアできるはずだ。ぜひ試してほしい。

それじゃ、みんなの健闘を祈ってるよ。

最終防衛シーン。ここをクリアすれば終わりだぞ。

ビデオゲーム人気ベスト10

集計期間昭和62年4月1日から4月30日まで。

2 スーパー・ハング・オン

3 エイリアンシンドローム

1 アウトラン

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	1	アウトラン(セガ)	軽快なハンドル操作でラストステージへ突入。
2	—	スーパー・ハング・オン(セガ)	全24コース。世界のサーキットを走破しろ！
3	—	エイリアンシンドローム(セガ)	仲間を救出。時限爆弾で敵をブッ飛ばせ！
4	3	WEC ル・マン24(コナミ)	リアルなきょう体。グラフィックも美しいぞ。
5	—	SDI(セガ)	敵の核ミサイルを着弾前に破壊できるか！
6	7	妖怪道中記(ナムコ)	第5世界で敵を倒さずゴールインできる!?
7	4	ダライアス(タイトー)	ワイドスクリーンの迫力。快感だね！
8	5	スペースハリアー(セガ)	この世界で1年以上人気を保つのは驚異的。
9	2	飛翔鮫(タイトー)	戦闘機「飛翔鮫」を操作して、友を救いだせ！
10	—	臥竜列伝(データイースト)	悪の軍団を倒して、捕らわれの姫を救出せよ。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウエスタン

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。

徹底研究I ファンタジーII

魔法の根源「オーブ」を破壊せよ!!

- ●スタークラフト
- ●PC-98/88、FM、X1各シリーズ
- ●9800円
- ●研究報告者　たけじゅん

かの早川浩氏に、「これはオモシロイ！」といわせた「ファンタジー」の続編だ。本場のRPGは、ボクらにどんな感動を与えてくれるだろう

月並みなストーリー紹介

なにはともあれ、ふゆはあかぎれ月並みのストーリー紹介からいってみよう!!

☆　☆　☆

ファンタジーIで悪の限りをつくしたニカデマスは、しっかりファンタジーIIにも登場している。

わがままなニカデマスは、ジェルノア島を占領するだけではあきたらず、フェロンラ島にまでその魔手をのばし、島全体に邪悪な魔法をかけてしまった。この魔法は、島に入ってくる者、島から出ていく者を廃人同然にしてしまうという恐ろしいものだ。このため、ニカデマス退治に来た勇者も凡人並みの体力になってしまい、誰にも邪魔されずにフェロンラ島に君臨するニカデマスだった。

このような潜入不可能なフェロンラ島に、たった一人の勇者が潜りこんだ。その者は運よくフェロンラ島に潜入できる唯一の道を知っている老人に会うことによって、第一関門を突破したのだ。もちろん、この勇者はキミである。さあ、フェロンラにかけられた魔法を一日も早く取り除いてくれ!!

と、まぁこれがストーリー＆目的なんだけど、さらに詳しい目的をいってしまえば、フェロンラ島にかけられている魔法の根源「オーブ」を探し出し、それをある方法で破壊するのが真の目的なんだ。

本当なら、こういうことはゲーム中に出てくるスクロールによって情報を集めていくんだけど、徹底研究だから徹底的に書いてしまうのだぁ！

ファンタジーIIだけは自分の力で最後まで解きたい、なんていってる人は、この先の記事は読まないほうがいいぞぉ〜。

小さくても中身の濃いマップたち

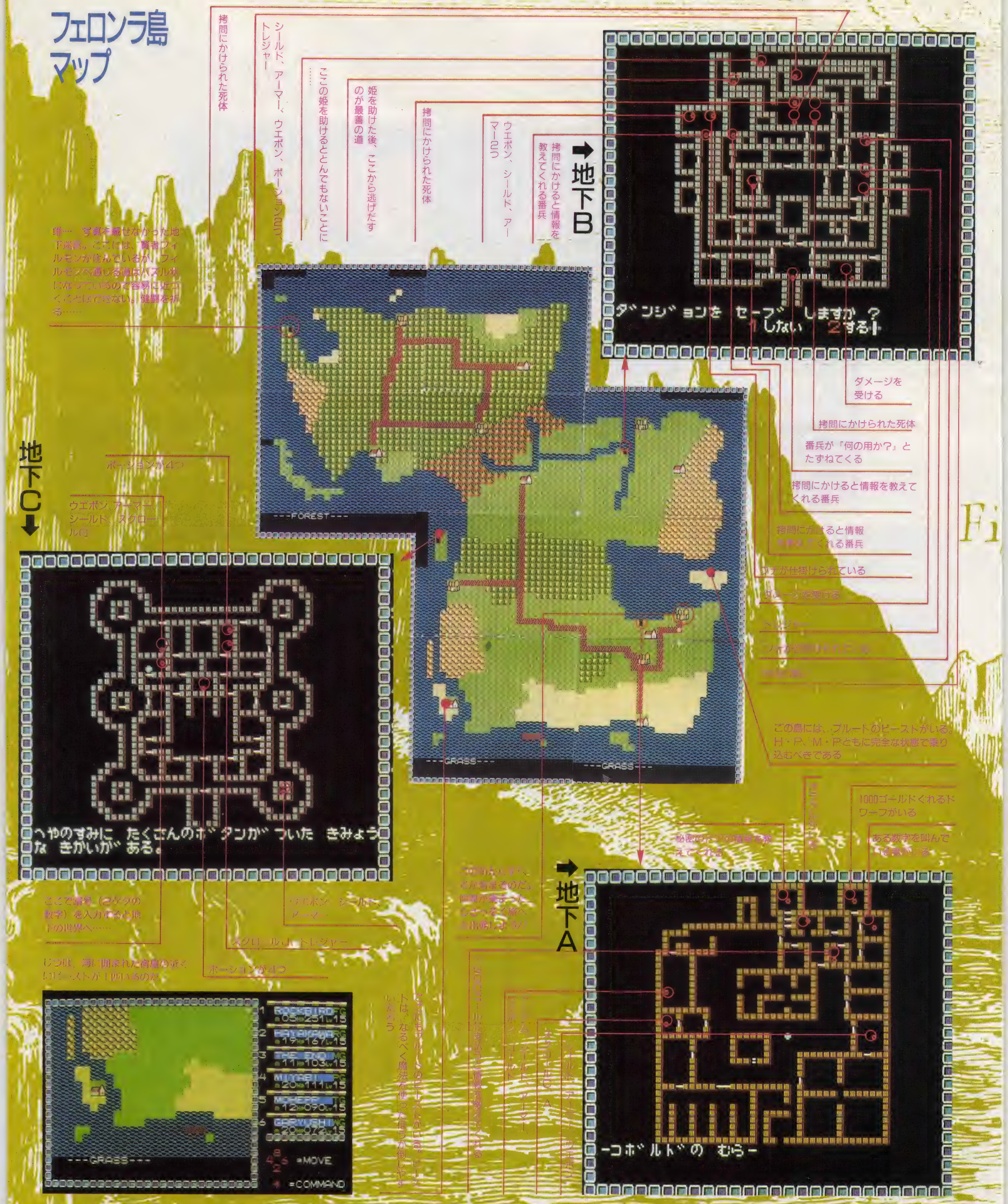
「I」をプレイした人は、「II」のフェロンラ島を一通り歩き回ってみて、「なんか小さいなぁ」と思ったんじゃないかな？　それもそのはず、「I」はすべて地上で物語が進行していたためマップが大きかったが、「II」では、地上世界を小さくして地下世界を加わえてしまったのだ（地下の世界については後述）。まあ結局、大きさとしては変わっていないということになるけどね……。

その地上には、迷宮が4つ、町が6つと、これまた小つぶだが地下の世界にも町や迷宮は立派にあるので、物足りないということはないはずだ。とくに迷宮は、より複雑な仕掛け（不条理なものはない）が施されているので、存分に悩めると思う。

また、初めて足を踏み入れる土地の地形は、地道に歩くか魔法を使うかすると、画面上に姿を現すというのは、前作と同じコンセプトだね。

ここで、たけじゅんの私的感情をいわせてもらうならば、あのジワジワと現れてくる未知なる地形

フェロンラ島マップ



拷問にかけられた死体
シールド、アーマー、ウエポン、ポーション2つ、トレジャー
ここの姫を助けるとんでもないことに……
姫を助けた後、ここから逃げだすのが最善の道
拷問にかけられた死体
ウエポン、シールド、アーマー2つ
拷問にかけると情報を教えてくれる番兵
地下B
ダンジョンを セーブ しますか ?
1しない 2する
ダメージを受ける
拷問にかけられた死体
番兵が『何の用か?』とたずねてくる
拷問にかけると情報を教えてくれる番兵
拷問にかけると情報を教えてくれる番兵
ワナが仕掛けられている
唯一 写真を載せなかった地下迷宮。ここには、賢者フィルモンが住んでいるが、フィルモンへ通じる道はパズル状になっているので容易に近づくことはできない。健闘を祈る……
---FOREST---
---GRASS---
---GRASS---
この島には、ブルートのビーストがいる。H・P、M・Pともに完全な状態で乗り込むべきである
1000ゴールドくれるドワーフがいる
地下C
ポーションが4つ
ウエポン、アーマー、シールド、スクロール付
へやのすみに たくさんのボタンが ついた きみょうな きかいが ある。
ポーションが4つ
地下A
-コボルドの むら-
ROCKBIRD
05 251 15
THE END
=MOVE
=COMMAND

地下の第1レベルマップ

この迷宮には、たいへん大事な部屋がある。しかし、その真相を今ここで明かすのは避けよう……

地下の世界と地上の世界をつなぐ町。ただし、地下から地上への移動のみ可能である

ここは、血で汚れた寺だ。地上世界から地下世界へ来たときや、パーティーが全滅したときは、この寺が出発地点になる

地下迷宮にたどりつく前に溶岩地帯で多くの死者を出してしまうため、内部がどうなっているかまったくわからない。しかし、恐ろしい敵ばかり出現することは確かである

問題の『オーブ』が隠されている地下迷宮。だが、それを守るためにINPが徘徊しているので気をつけろ！　ちなみに、INPと戦うときは攻撃モードをTHRUSTにすると効果的だ

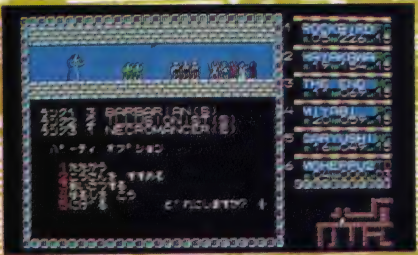
この謎の寺院は歩いて入ることはできない。ただし、一度はここに来ること。重要な情報が手に入るから……

ここがアストラルプレーンである。ここで強力な魔法（どこかの迷宮内で手に入る）を使うとプルートのビーストが2匹出てくる。ここにいるビーストはかなり強いので8番の魔法で攻撃する他に、パーティーの防御力を高める魔法をかけるのを忘れてはならない

ショップやギルドに行くときは、銀行でお金をおろしてから……。

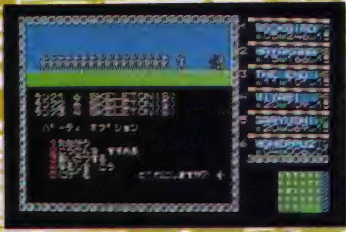
ギルドにはちょくちょく来て、レベルアップの確認をしよう。

町に入るときは、H・Pとお金を各自に振り分けることができる。



今回は、「投石」という新しい攻撃方法が増えた。

なにはともあれ、町に戻ってきたら宿屋に直行！



実際、こんなにスケルトンが出てきたらコワイぜ！

に人知れず快感を感じてしまったりするのである。もしそこに地下迷宮の入口が現れようものなら「あ、またボクは苦労できる……」と、ひとりつぶやきたくなるのは「ファンタジー」ファンの共通意見であろう。

さらに、「I」ではあまり意味のなかった海の向こう側も「II」ではおろそかにしてはいけない。あるときは宿屋があり、またあるときはプルートのビースト（これまた詳しくは後述）と遭遇し、挙句の果てには地下迷宮が隠されていることだってあるのだから。こうなると、地形を隅から隅まで調べることは、おのずと重要なポイントになってくるってもんだ。

こりゃ、のほほーんと歩いてなんかいられないぜ！

歴戦の勇者か新米か？

RPGをプレイする際に、まず悩むのがキャラ作りなんだよね。自分で各パラメータを設定するタイプのものは、どんな配分にすればいいのかで悩んじゃって、一向にゲームが始まらないなんてこともある。しかし、当ゲームはそんな手間は一切不要！　種族と職業さえ決めれば、後はコンピュータがそれに見合った勇者を自動的に探してきてくれるってんだから こりゃ便利。あんまり親切なゲームなんで、ボクなんか優れたパラメータを持つキャラが出るまで選び続けちゃったよ。でも、ちょっと邪道だったな……。ちなみに、最初はすべての職業をパーティーに入れたほうが無難だよ。

さて、6人の勇者を集め終わったら、次は装備を整えよう。銀行に行って全額引きおろしたら一人ずつ買い物だ。買い物のコツとしては、シーフや魔法使いなど耐久力の弱いキャラにはアーマーやシールドを優先的に持たせ、戦士や遊騎兵には武器を優先的に持たせる。そして、残りのプリーストには武器とアーマーを平均的に持たせるのが好ましいんじゃないかな。最初は所持金が少ないから、あまり贅沢なものは買わずに安い物から揃えていく、なんてことはもういわなくてもわかってるよね。

おっと、一つ忘れたことがある。「I」を持っている人は、そのキャラをそのまま使うことができるんだった。もし、「I」のキャラを持っていたら、ぜひそのキャラを使ってプレイしよう。そうすれば、下準備なんかせずにすぐゲームを始められるもん。

よし、これで下準備は終わりだ。これからいよいよ安全な町から離れ、危険がいっぱいの旅へと出ていくわけだけど、一つだけ忘れずにいてほしいことがある。それは、キミはまだ弱く、たった一匹の魔物さえ倒すことができるかどうかわからない力しか持っていないということだ。かんたんにいえば、レベルがある程度上がるまでは魔物の群れを一つ倒したら町へ帰り、また一つ倒したら町へ帰りという単純作業をめんどくさがらずにやってほしいということだ。これは、

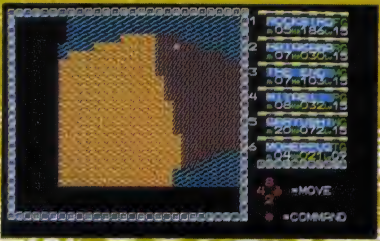
現在のパーティーの強さを無料で教えてくれる親切な占い屋。

ショップの在庫は少ないのでうまく買わないと品切れになっちゃう。

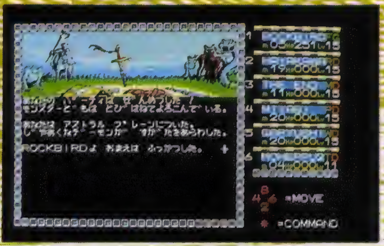
地下の第2レベルともなると、こんな迷宮があったりする。

もちろん地下の世界にも町はあるぞ。ホッと一安心だ。

パーティー全滅。しかし、運がよければ生き返れるぞ。



黄色い部分は溶岩地帯。ここを渡るのはやめといたほうが身のためだ。



気の短い人にはとてもつらい作業だと思うけれど、これ以外にキャラをある程度の強さまで殺さずに育てる方法はないんだよ。いい加減レベルが上がれば死人を生き返らせる魔法が使えるようになるから多少の無茶はきくけど、はじめのうちは死んじゃったら生き返らせることはできないんだからね。

では、どの程度強くなったら他の地区へいってもいいかというと、スタート地点にある地下迷宮を完全に踏破してからっていうのが目安だね。この地下迷宮をすべて歩き回ればたいていの人はそれなりに強くなっているはずだから。

ここまでこぎつけたら、後は自分の思うように行動し、好きに探検したらいいだろう。ということで、次は各地下迷宮に関するアドバイスのコーナーだよ～ん。

地下迷宮には何がある?

やっぱり、このゲームは地下迷宮の探検が醍醐味だね。あの自動マッピング機能も健在だ！

しかし、さすがに「II」ともなると謎が複雑になってきている。そこで、地上にある4つの迷宮のみ徹底的にアドバイスするので、ぜひ参考にしてほしい。なお、迷宮の写真もいっしょに見てもらえればベストだ（写真は3つの迷宮しか載せていない）。

まずはスタート地点付近にある迷宮からいってみよう（地下A）。ここでの目的は信託所のオラクルに会って、今後の冒険に関する情報を得ることにある。しかし、オラクルは迷宮のいちばん奥にいるので、それまでに数々の敵と出会うことだろう。ここで迷宮の写真を見てほしい。右はじの上のほうに「ある数字を叫んでいるドワーフがいる」というのがあるだろう。この数字は後で地下の世界に行くときに重要なキーになるので忘れずにメモしておこう。

あとは、これといった隠し通路もないので、オラクルに会って情報を入手すればOK！

次は、そこからずっと上に行ってLLTHFANの町近くにある、オーブの秘密を知っている姫が捕らわれている迷宮だ（地下B）。ここは、入るなり門番に「何の用できた？」と聞かれるので、素直に答えよう。キミが嘘をつかなければ、門番はキミに危害を加えたりしない。

この迷宮で気をつけなくてはいけないことは、ドラゴンとイリュージョンがグループになった敵に出会ったときだ。こいつらはべらぼうに強く、スリープ（敵を眠らせる）の呪文が効かないのだ。また、ドラゴンは全員に対して10～40程度のダメージを与える炎を吐くので長期戦は禁物だ。まあ、この迷宮に入るにはレベル10以上は必要だね。

そして、恐ろしいことにこの迷宮にはワナも仕掛けられているのだ。これは、一度ひっかかってみないことにはどこにあるのかわからないというやっかいな奴なんだ。このワナは、10～20程度のダメージを与えてくるので、ヒットポイントが低いまま歩き回るのは避けたほうがよさそうだ。

あとは、姫を捜し出すことだけだが、運の悪い人はニセの姫を助けて散々な目に会うことになるだろう。しかし、どれがニセの姫なのかはちゃんと写真中に示してあるので、キミがその失敗を犯す心配はないはずだ。あ、そうそう、姫のいうことはしっかりメモしておいたほうがいいぞ。

次は、西のはずれの海に囲まれた迷宮だ（地下C）。この迷宮は地上の世界と地下の世界を結ぶ大事な迷宮である。ここで、先ほどいったドワーフが叫んでいる数字が必要になってくる。

そして、最後は賢者フィルモンが住んでいる迷宮だけど、この迷宮の写真だけはあえて載せなかった。というのは、この迷宮では賢者フィルモンに会うための道がパズルになっているため、プレイヤーの楽しみを奪わないという配慮のもとにこうしたのだ。つねにプレイヤーのことを考えて原稿を書いている、たけじゅんであった。なんてね……。

9匹のビースト

邪悪な魔法を取り除くため「オーブ」を破壊するという大目的の他に、小目的があるということも忘れてはいけない。その小目的とは9匹のビーストを倒し、そのアミュレットを手に入れるということだ。この9匹のビーストはザコ敵のようにどこにでもいるわけではなく、特定の場所にしかいないものや、強力な魔法によってのみ呼び出せるものなど、お目にかかるだけでも容易ではない。

9匹のビーストについてはゲーム中に手に入るスクロールにその詳細が記されている。そのスクロールは「BOOK OF BEAST」というもので、今は地下迷宮の奥深くで眠っているということだ。

ここでたけじゅんは悩んだ。フ

アミコンが手に付かないほど悩んだ。果たして、「BOOK OF BEAST」を記事中に載せるべきか否か……。え〜い、手に入れるのが難しいわけでもない、載せてしまえ〜!! というわけで、「BOOK OF BEAST」を載せることにしたので、どうか参考にしてちょうだい。
なお、ビーストはやたらめったら強いので、魔法の8番、36番、40番を使うことをお勧めする。

これが地下世界だ!!

いよいよ記事も大詰めにさしかかってきたので、地下の世界の説明に入ってしまおう。
地下の世界はいくつかのレベル(階層)に分かれていて、それらの間を行き来するには、あることをしないと行けないようになっている。また、地上の世界から地下の世界に行くときも、ただでは行かせてくれない。ただし、地上の世界から地下の世界への行き方は、すでに解説済みなので、もう秘密でも何でもないんだな。
ということで、初めて地下の世界にきたら、とりあえず南にある町へ行くのがいいだろう。とちゅう、溶岩の流れているところがあるが、ここは入っていく以外に道はないので、多少のダメージは覚悟して渡ってしまおう。そして、南にある町についたら、そこを拠点として東にある地下迷宮を探索すれば万事うまくいくってもんだ!
また、地下の第1レベルにはアストラルプレーンという場所があり「BOOK OF BEAST」をみてもらえばわかるとおり、ビーストNO・5、6は、ここにいるのである。しかし、普通に歩き回っていたんじゃ地下の第1レベルにあるアストラルプレーンには行けないぞ! このアストラルプレーンに行くには、地下の第1レベルの西の、インプリングのハッチャリーがある迷宮付近の海からいくことができる。
オッと、地下の世界についてちょいとしゃべり過ぎたようだからこのへんで終わりにしておこう。
と、思ったけど最後にもう1つだけ教えよう。地下の第2レベルに行きたければ、地上の世界から地下の世界にきた場所と同じ所で違う暗号を入力すればOKだ。

たけじゅんの一言

「ファンタジーII」は本当におもしろいゲームなんだ。だから、すべて自分の力で解いてほしいんだけど、どうしても解けない人がいると思うとかわいそうだなぁ、と思ってずいぶんヒントを書いてしまった。でも、紹介したヒントはRPGをやり込んでいる人ならそんなに悩まずに行けてしまうところまでしか書いていないつもりなので、まあRPG初心者に対するささやかな手助けだったと思ってくれ。

BOOK OF BEAST

ビーストとは、昔プルートが地下の世界の支配者になったとき作ったものである。ビーストは、彼の血液から作られたため死ぬことはなく、彼の使う呪文を使える。また、ビーストは身を守るためのアミュレットを持っている。ビーストたちは、数年に1度彼のもとに集まる。

ビースト 1
PLUTO'S GIANT CONSTRICTOR
緑色の巨大なヘビ。

ビースト 2
PLUTO'S WINGED DEVIL
翼を持ったデビル。INPの変種で、赤い小さな体に羽が生えている。

以上の2種類は、彼らの住む世界ならいつでもどこでも姿を現す。

ビースト 3
PLUTO'S UNDEAD SNAKE
青色の恐るべき不死身のヘビ。

ビースト 4
PLUTO'S DEMON-FLY
巨大なデーモンフライ。ビースト2によく似た青い小さな体のビースト。

以上の2種類は、地上の小島にいる。

ビースト 5
PLUTO'S WYVERN
翼を持つ小さな赤いドラゴン。

ビースト 6
PLUTO'S SNAKE-DRAGON
緑色のヘビとドラゴンのあいのこ。

以上の2種類は、アストラルプレーンに住み、強い呪文により呼び出すことができる。

ビースト 7
PLUTO'S GIANT WYVERN
翼を持つ大きな赤いドラゴン。

ビースト 8
PLUTO'S DRAGON-DEMON
恐ろしい白いドラゴン・デーモン。ドラゴンの体とデーモンの心を持つ。

以上の2種類は、地下の世界のどこかにプルートのペットとして飼われている。

ビースト 9
PLUTO'S ICE-DRAGON
この世で最大の怪物。人はこのアイスドラゴンに近付くこともできない。プルートと彼のビーストだけが、かつてその姿を見たことがある。プルートは、アイスドラゴンを地下の世界のどこかで飼っていると信じられている。

徹底研究II
オーガ

人工知能に負けてたまるか！

シミュレーション人気が高まるなか、高度な頭脳を持った本格シミュレーションが登場した。キミは人工知能に勝てるか!?

●システムソフト
●PC-88シリーズ／X1シリーズ
PC-98シリーズ（発売日未定）
●6800円
研究報告者　我流子

ストーリー

21世紀になると、それまで時代遅れとされてきた戦車が再び脚光を浴びた。その理由は、倍層カーバイド装甲（BPC）の開発による。BPCを利用した戦車の利点は、たった数センチの装甲を突き破るのにさえ1メガトンのTNT火薬を必要としたのだ。そのため戦場では、戦術核兵器以外は効果がないので使われないようになってしまった。

戦車のために旧式な部隊と思われていた歩兵もまた、BPC利用のパワードスーツで蘇ったのだった。昔と違い、安い部隊ではなくなったが……。

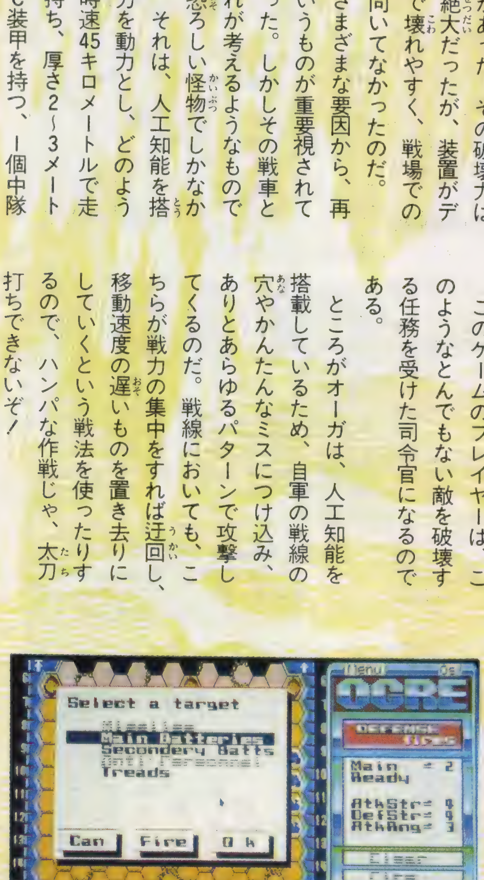
20世紀には、長距離核ミサイルが、世界戦略の中心であった。その1発の威力は、通常兵器による戦闘など、無意味なものに思わせた。ところが、E・C・Mやミサイル迎撃レーザーの発達により、事情は一変した。戦場へ届かない核ミサイルは、その存在価値を失ってしまったのだ。

また、新兵器として注目されていたレーザー（「電磁波の誘導放出による光の増幅装置」を意味する英語の頭文字をとったもの）にも、欠点があった。その破壊力はたしかに絶大だったが、装置がデリケートで壊れやすく、戦場での使用には向いていなかったのだ。

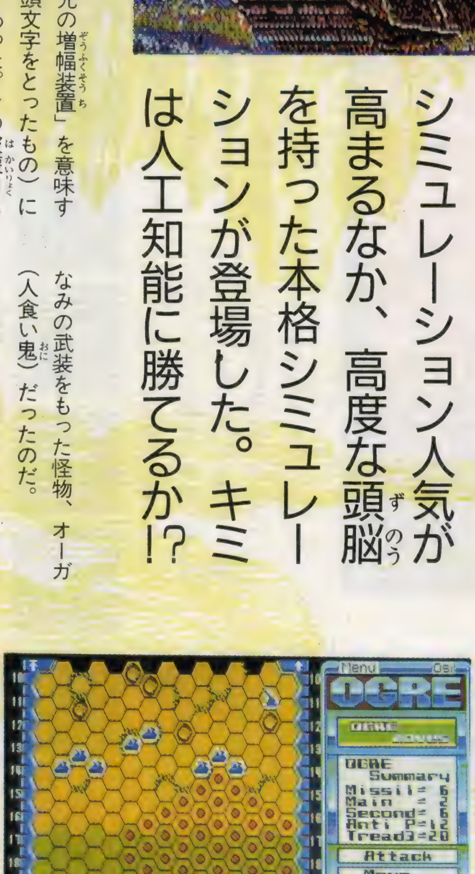
これらさまざまな要因から、再び戦車というものが重要視されてきたのだった。しかしその戦車とはわれわれが考えるようなものではなく、恐ろしい怪物でしかなかったのだ。それは、人工知能を搭載、原子力を動力とし、どのような場所も時速45キロメートルで走る能力を持ち、厚さ2～3メートルのBPC装甲を持つ、1個中隊なみの武装をもった怪物、オーガ（人食い鬼）だったのだ。

このゲームのプレイヤーは、このようなとんでもない敵を破壊する任務を受けた司令官になるのである。

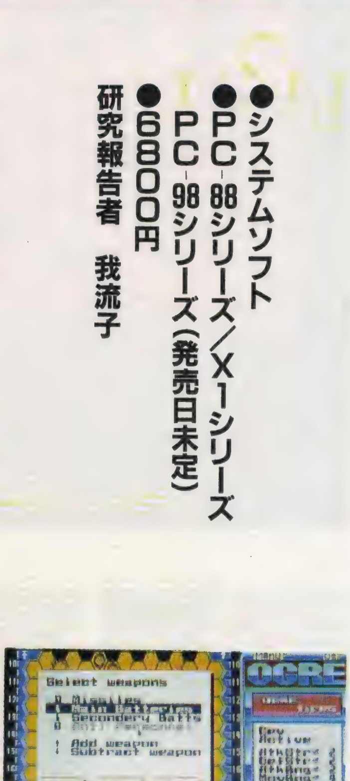
ところがオーガは、人工知能を搭載しているため、自軍の戦線の穴やかんたんなミスにつけ込み、ありとあらゆるパターンで攻撃してくるのだ。戦線においても、こちらが戦力の集中をすれば迂回し、移動速度の遅いものを置き去りにしていくという戦法を使ったりするので、ハンパな作戦じゃ、太刀打ちできないぞ！



まず最初にオーガのどこを破壊すべきか、よく考えてから攻撃しよう。



これがオーガの攻撃範囲だ。ギリギリまでいって攻撃しよう。



オーガを自由に操つれる２人プレイモードでは、思いっきり暴れてやろう！

攻撃方法

1 前線では、オーガの進軍速度に気をつけること。

オーガのスピードは速く、一度戦線を突破されると追撃することができるのは、重戦車、GEVぐらいで、あとのものは戦場に取り残されてしまう。またオーガの武装をなくしても安心してはいけない。その理由は、オーガには何十本も足があるので、司令部を踏み潰すことができるためだ。だから第1目標はオーガのスピードを殺すということにしてもいいだろう。

2 戦線の中間から後半にかけての攻撃方法

このあたりにオーガが到達するまでに、オーガのスピードを悪くても3分の2にしておきたい。

ここからの目標はオーガの停止と武装の破壊のどちらかに定める。前線に部隊があれば足の破壊をポイントにし、第2線に部隊があるなら武装を解除してしまうこと。歩兵部隊を使うときにはもちろん対人兵器を破壊しておくことだ。

防御方法

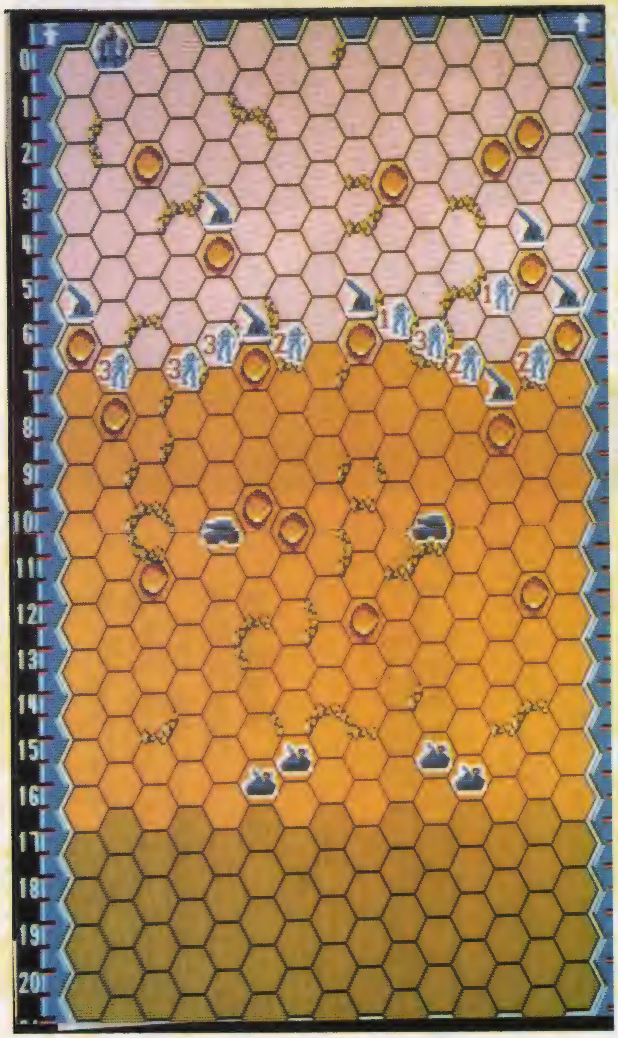
1 ホイツァーを中心とした長距離攻撃による防御方法

この防御パターンは、防衛軍の中で最大射程、最強攻撃力を持つホイツァーを、射程が重なるように数門配置する、戦線にスキをみせず、カバーしあう方法がある。これによりオーガにホイツァーの集中砲火を浴びせることができ、オーガに多大なダメージをあたえられる。この戦法は第2次世界大戦の頃から使われている戦法であるが、オーガの武器の射程に入る前に敵を叩くことができる利点がある。

しかしこの防御法には、ウィークポイントがある。それはオーガのスピードと火力があまりにも凄く、成功するにはすべてのホイツァーが戦場のポイントポイントに設置されなければならない。そうしないとオーガは、最低数のホイツァーのみを攻撃して司令部に到達してしまう。

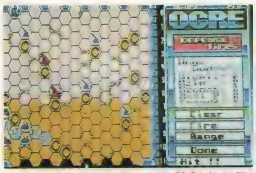
このときの攻撃パターンは、攻撃力6のホイツァーによって脚部を破壊し、その後対人兵器を使用不可にしたところを歩兵部隊で包囲して叩くというのがいいだろう。この作戦でもっとも気をつけることは、オーガの武

マップ① ホイツァー中心型陣型

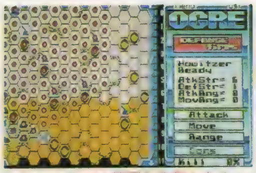


ユニット能力表

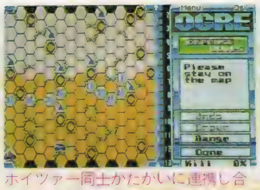
司令部	能力なし	これを壊すことにオーガは生きがいを感じている。ただのダルマ。
重戦車	攻撃力4 射程 2 防御力3 移動力3	これは、防御軍の移動兵器では最大火力を持っているので、敵の主力武器を破壊するときや、脚部を奪うのに使うといい。最後は突撃あるのみ。
ミサイル戦車	攻撃力3 射程 4 防御力2 移動力2	これは移動力が低いので、オーガが接近してきたときに逃げるぐらいの気持ちでもいいだろう。攻撃するときは、脚部を狙え!!
ホイツァー	攻撃力6 射程 8 防御力1 移動力0	最大の射程と攻撃力を持つ兵器だがオーガの射撃を食らうとすぐ壊れるので配置に気をつけること。脚部を狙って、移動力を低下させろ。
GEV	攻撃力2 射程 2 防御力2 第1移動力4 第2移動力3	この兵器は2回の移動ができるという利点を生かし、GEVの集中とヒット＆アウェイを使って叩いては逃げるという戦法を活用すること。第2移動も考えて移動しよう。
歩兵部隊	攻撃1～3 射程 1 防御1～3 移動力2	歩兵は、オーガの対人兵器と脚部しか攻撃できないが、後半になったらオーガを包囲して破壊する。歩兵は必ず3部隊にしておくこと。
マークIII	ミサイル：攻撃力6、射程5、防御力3、数2 主砲　：攻撃力4、射程3、防御力4、数1 副砲　：攻撃力3、射程2、防御力3、数4 対人兵器：攻撃力1、射程1、防御力1、数8 脚部　45 防御力1	
マークV	ミサイル：攻撃力6、射程5、防御力3、数6 主砲　：攻撃力4、射程3、防御力4、数2 副砲　：攻撃力3、射程2、防御力3、数6 対人兵器：攻撃力1、射程1、防御力1、数12 脚部　60 防御力1	
クレーター	—	核爆発の跡であるクレーターは、すべての兵器の移動を妨害する。しかしオーガは、それを自分の防御のためにうまく利用するので注意しろ。
がれき	—	がれきは、建物の壊れた残骸が溜ったもので、歩兵とオーガ以外の兵器は通行できないので、オーガの有利にならないようにすること



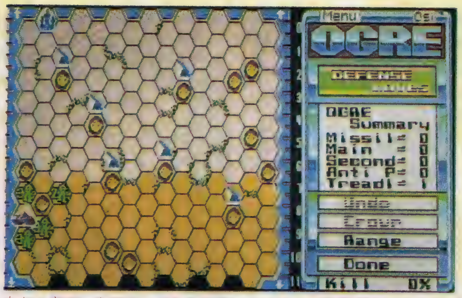
このへんでは、オーガの移動力や武装はほとんどなくなっているはずだ。



ホイツァーの広範囲な攻撃力を生かして、オーガに対抗しよう。



ホイツァー同士がたがいに連携し合うように設定することが肝心だ。



あと1発て、あのオーガもおしまいなのさっ（Cふ）ということだ。

装を解除することばかり考えて、脚部を破壊しわすれるということだ。オーガは武器がなくても司令部を攻撃できるということを忘れてはいけない。この作戦はどちらかというとマークIII用で、より重武装のマークVにはそうとう苦戦をしいられるだろう。

2 GEVを中心にした一撃離脱主体の防御方法

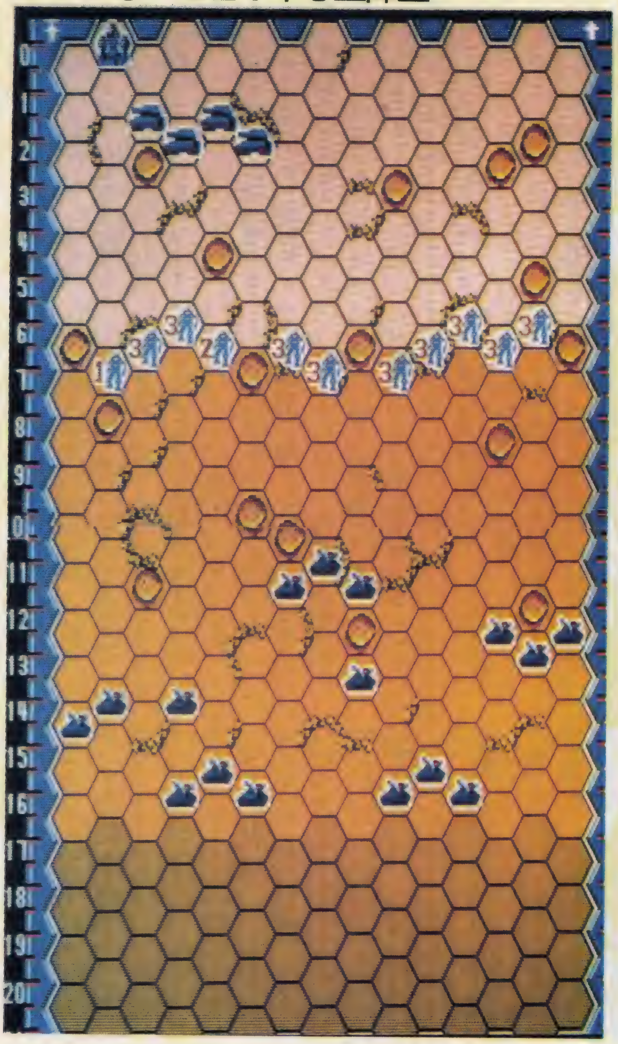
この防御パターンは、防衛軍の移動車両の中でも攻撃力、防御力が低いGEVを前線に集中して配置する方法だ。というのも、GEVは、1ターンに2回移動できるからだ。そのスピードを生かして、オーガをチクリチクリといじめられるのだ。

GEVの攻撃パターンは、集団でオーガに攻撃をしかけるのがいいだろう。GEVの編隊がオーガを包み、主砲の破壊とスピードを落とすような作戦を考えよう。射撃をした後は、オーガが逃げきれない地点へと移動しよう最初のうちはGEVはオーガから逃げきれずにそうとう破壊させるとみなければならない。

GEVを利用する防御パターンの要は、なんといってもGEVの集中と分散を確実にすることだ。第1移動でオーガへ2ヘックス内に踏み込み、主砲やミサイルといった長射程兵器を狙う、もしくは脚部を狙うという攻撃をする。攻撃は普通のことだが、GEV特有の第2移動でどのように動くかがもっとも大事なことになる。まずオーガの次の移動地点を考えること。次はオーガの後方に下がってしまわないこと。これは、オーガにスピードがある場合、戦場に取り残されてしまう可能性があるからだ。

とにかく、GEVは集団で使ったほうがより効果的であるということをつねに頭におき、次の作戦を考えることだ。

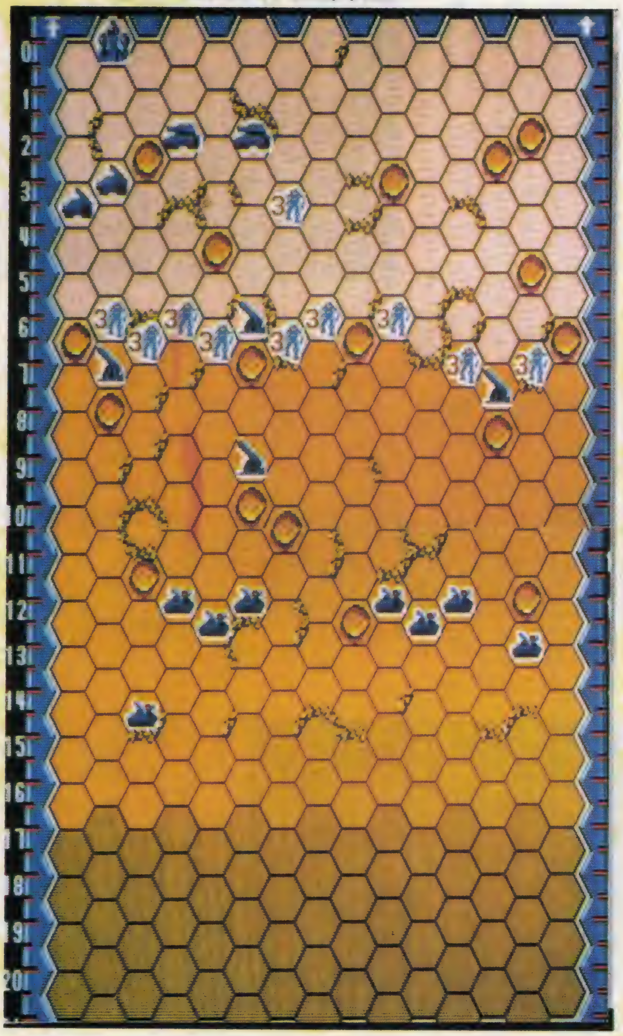
マップ② GEV中心型陣型

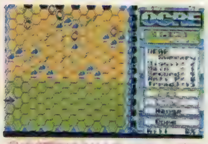


3 混合兵器による防御パターン

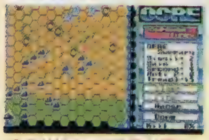
この防御パターンは、ゲームに出てくる兵器の利点をすべて利用する作戦である。そのため前線の配置は、GEV及び重戦車を前方に配置して、敵の攻撃能力を奪うことに専念する。中間地点には歩兵部隊と前線を射程に入れている

マップ③ 混合兵科型陣型

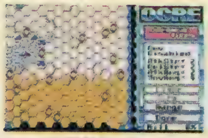




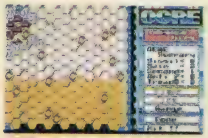
混成部隊における、オーガの進入路と反撃パターン



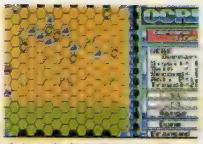
GEVはオーガを取り囲み、他の部隊はサポートをする



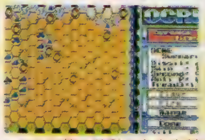
オーガの移動により、おいてきぼりにされたホイツァー。



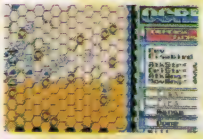
配置のときに意味がなくなるような設置は避けること



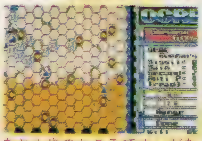
GEVを中心においた場合のオーガの進入経路だ。



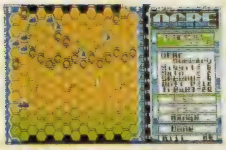
GEVの第2移動をうまく利用して、オーガを包囲だ。



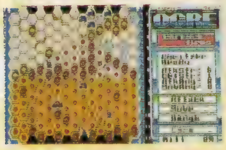
対歩兵用の武器を破壊したら、図のように歩兵で囲むこと。



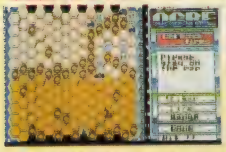
あと1歩のところでオーガを破壊することに成功したぞ。



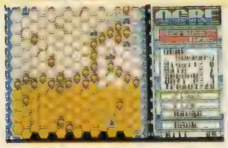
地形を利用するときはオーガをどんどん遠回りさせること



まんまとホイツァー3機の攻撃範囲にはまったオーガ

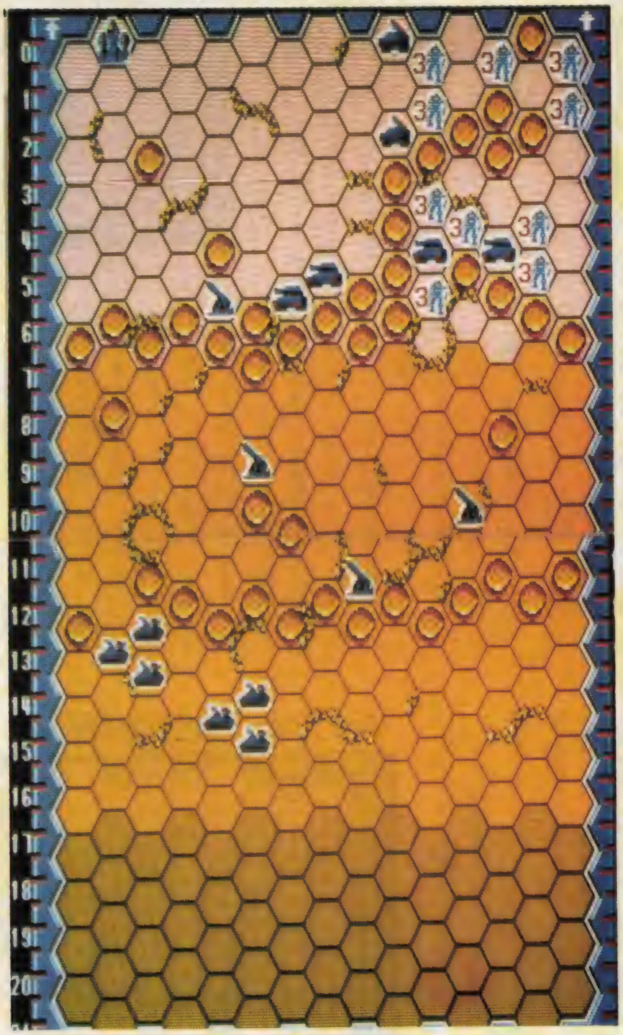


移動力を持たないホイツァーの配置は慎重に！



ここをぬけられると防御ラインはないので頑張ろう

マップ④　地形を利用した陣型



ホイツァーの援護部隊を編成しておこう。司令部付近には、ホイツァーおよびミサイル戦車を配置し、司令部を守りながらも中間戦線をバックアップするという2段構えをとる。

この防御方法は、最前線部隊をオーガが突き抜けてきた場合や、ある程度の戦術ミスを犯しても、あとでカバーすれば何とかできる幅の広い防御パターンだ。しかし、前線、中間、後方をきちんとバックアップさせ合うことが大切である。

4　地形を利用した防御方法

このパターンはたいへん邪道なテクニックを使う。それはオーガの進入路を1ヵ所に決め、それ以外をすべてクレーターで進入不可にするというものだ。これにより、オーガの移動も制限できるので移動パターンを読むことができる。

この作戦のため、とんでもない配置の実験をしてみた。2つのクレーターラインを造り、最前線出口にGEVを配置し、第1クレーターライン内に重戦車、第2クレーターラインにホイツァー、歩兵部隊、最終防衛ラインにミサイル戦車という具合である。

ところが、普通の戦術級ゲームだと、敵部隊の出てくるところを叩くのはいい作戦なのだが、相手がオーガとなるとそういうわけにもいかない。各個撃破される原因になってしまい、オーガのスピードと武装で、突破に次ぐ突破で散々な目にあってしまった。

しかし、もうすこし作戦を練り直せば、逆のことが起こせるかもしれない。

まとめ

オーガについてかんたんに書いてみたが、日本のコンピュータシミュレーションゲーム界では、初といっていいくらいのいいできだったのではないだろうか。現代大戦略や大戦略IIもおもしろいシミュレーションゲームだが、たぶんにコンピュータ的な造りだった。

それに対してオーガは、こちらがミスを犯すと、きちんとそのミスをついて攻めてくるなど、たいへん頭がいい。今までの日本のゲームはそういう頭のよさを感じる部分が少なかったように思った。

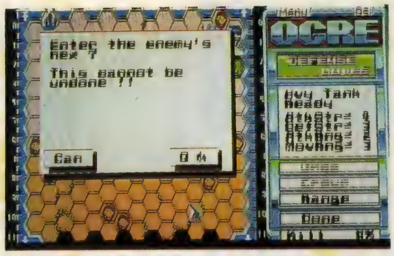
また、シミュレーションゲームのことをあまり理解していない人が創ったのではないかと思えるゲームや、敵のわけのわからん動きなどでうんざりさせられるシミュレーションゲームが多かったなか、このオーガは久々に楽しい思いを感じられるゲームだった。

このオーガというゲームは、もとはスティーブ・ジャクソン・ゲームズという会社から出たゲームだ。皆さんも、スティーブ・ジャクソンという名前を聞いたことがあると思う。あの「火吹き山の魔法使い」など、有名なゲームブックをたくさん書いた人の会社のゲームだったのだ。このほかにもいろいろなおもしろいゲームが出ているので、日本語版が出るのを期待したい。

同社が発売しているボードゲームのなかで、マッド・マックスの世界をゲームにしたような、車VS車というゲーム「カーウォーズ」が、ホビージャパン社から出ているので、興味のある人はプレイしてみるといいだろう。

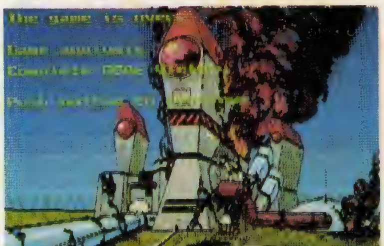
また、オーガの設定に似ているゲームとして、アド・テクノス社から「モンスタータンク」というボードゲームも出ているぞ。

最後に、日本のデザイナー、プログラマーの皆さんに、今後これ以上のシミュレーションゲームを創ってくれることをお願いしたい。

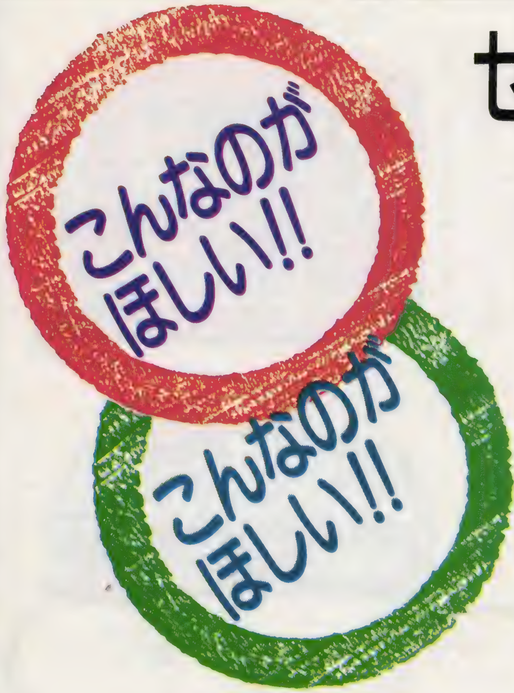


オーガに対する最後の手段はこれだ。移動速度を奪うためには突撃をして足止めをすることだ。

やったぜ！ ついにオーガを破壊した。オーガを倒すには、どの戦法を使ってもいい。



司令部が破壊された。戦法のどこかがいけなかったのかわからないが、残りの部隊を使って相打ちに持ち込もう。



セガマークIII専用音源ボード

企画提案書

文●芋吉馬琴　イラスト●Y.HASEGAWA

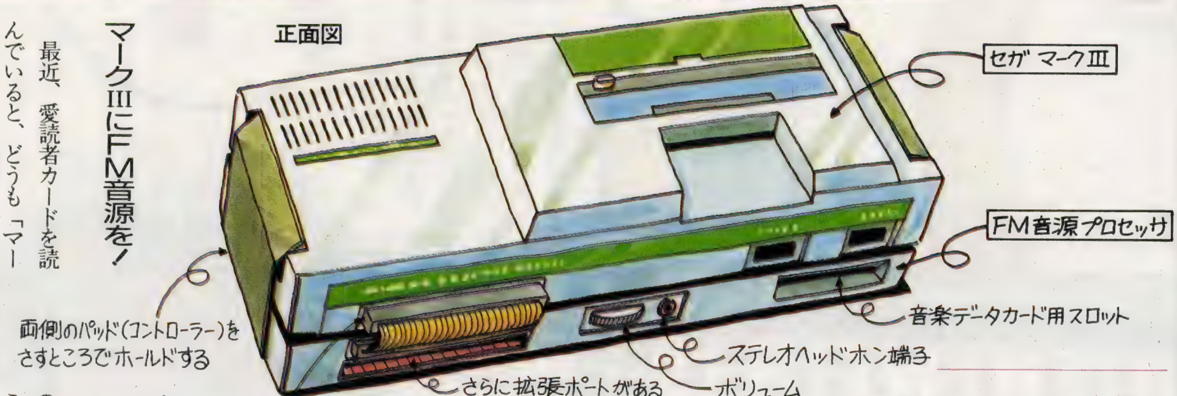
ある日のこと、芋吉がやってきて「すいません。今月忙しくて格子カ(イラスト研究所)できないんです。それで代わりといっては何ですが……」と差し出したのがこの原稿(げんこう)。まぁ、ともかく読んでやってください。意見を寄せてください。セガマークIII専用音源ボード企画提案書なのだっ！

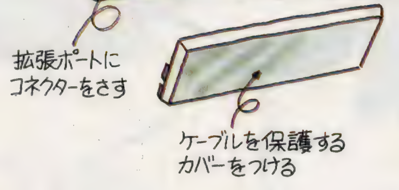
マークIIIにFM音源を！

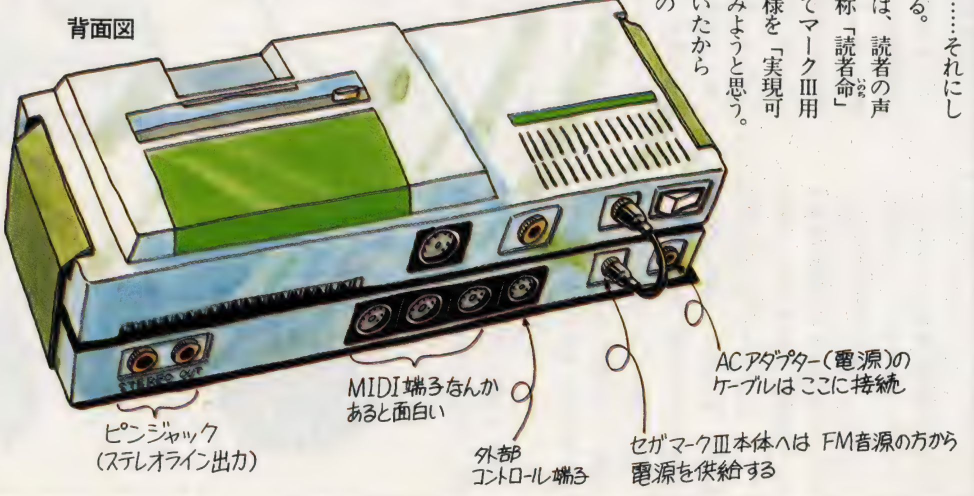
最近、愛読者カードを読んでいると、どうも「マークIII用のFM音源(おんげん)ボードを出してほしい」だの、「FM音源ボードは発売されるんですか？」などの内容が目立ってしようがない。2月号のぴーぷるランドで、SHOTANがFM音源ボードの仕様を勝手にデッチ上げた、その後遺症(こういしょう)だとは思うんだけれど……それにしても反響(はんきょう)がデカすぎる。

とゆーわけで今回は、読者の声を無視できない、自称「読者命(いのち)」のボクが、あらためてマークIII用FM音源ボードの仕様を「実現可能な形」で提案してみようと思う。

もちろん、これを書いたからといって、すぐにこの形でFM音源が出るわけもないだろうから、あくまでも「お願い」にすぎないんだけどね！







インテリジェントFM音源

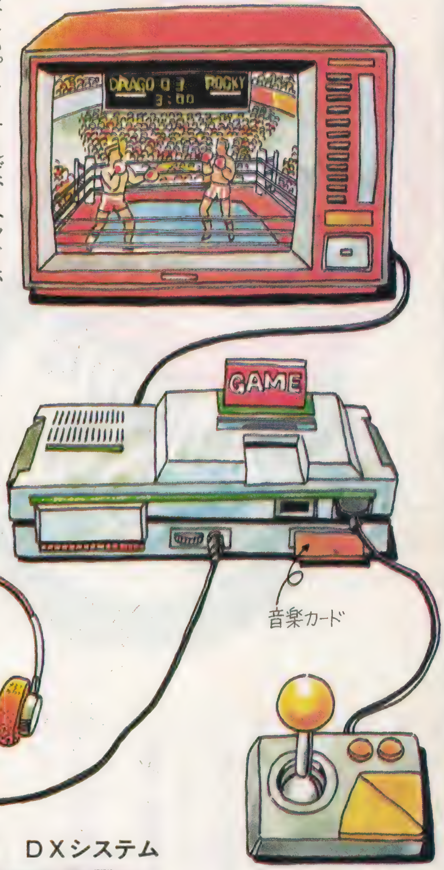
機能としては、基本的に「セガのビデオゲームぐらいの音が出る」ことを目指したい。そのために、次のような特徴を考えてみた。

①OPM
②ステレオ出力
③CPU搭載(とうさい)
④マイカード用スロット

①のOPMというのは、FM音源LSIの種別のこと、ぐらいに理解してもらえばいいだろう。これにより、内部PSGとあわせて10音以上が同時発生可能だ。もちろん、ビデオゲーム版の曲も、1音たりともあまさずに流せるぞ。あとは、サンプリング・ドラム（PCMという方式を使ったドラム）でリズムを刻(きざ)めば、もうそれはセガサウンド！

②に関しては、ボリューム付きヘッドホン端子（ダライアスみたいなのね）に加えて、ライン出力

システム例1　最小システム



もほしい。そうすれば、ヘッドホンでも聴けるし、ステレオにも直接つなげるからだ。出力するのは、FM音源（ボードから）＋PSG（マークIIIから）で、テレビからもFMサウンドが流れるようにしてもいいかもしれないね。

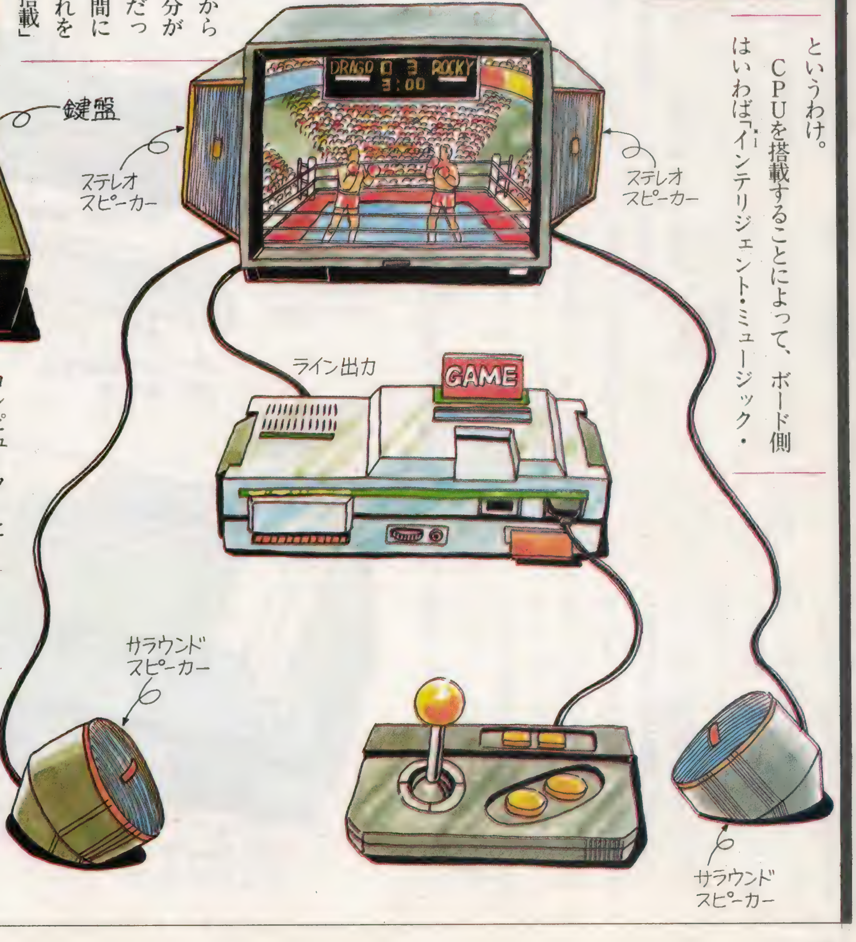
③は重要だ。なぜなら、もしゲームカートリッジ本体にFM音源ボード用のミュージックプログラムを含めると、ボードを持っていない人間は恩恵をうけられないままに、価格ばかり高くなるおそれがあるからだ（2メガROMのうち、1M分がFM音源ボード用のプログラムだったら、ボードを持っていない人間には宝の持ち腐れ！）。だから、それを回避するための方法が「CPU搭載」というわけ。CPUを搭載することによって、ボード側はいわば「インテリジェント・ミュージック・コンピュータ」となる。したがって、本体のカートリッジからは「この曲を流せ」という命令をボードに送るだけ。これなら演奏用プログラムはボード本体に内蔵できるから、ボードを持っていない人も損はしないってわけなんだね。

カートリッジに音源ボード関係のプログラム・データを載せない……となると、曲のデータはどこに持たせるか？　それが④のマイカード用スロットだ。

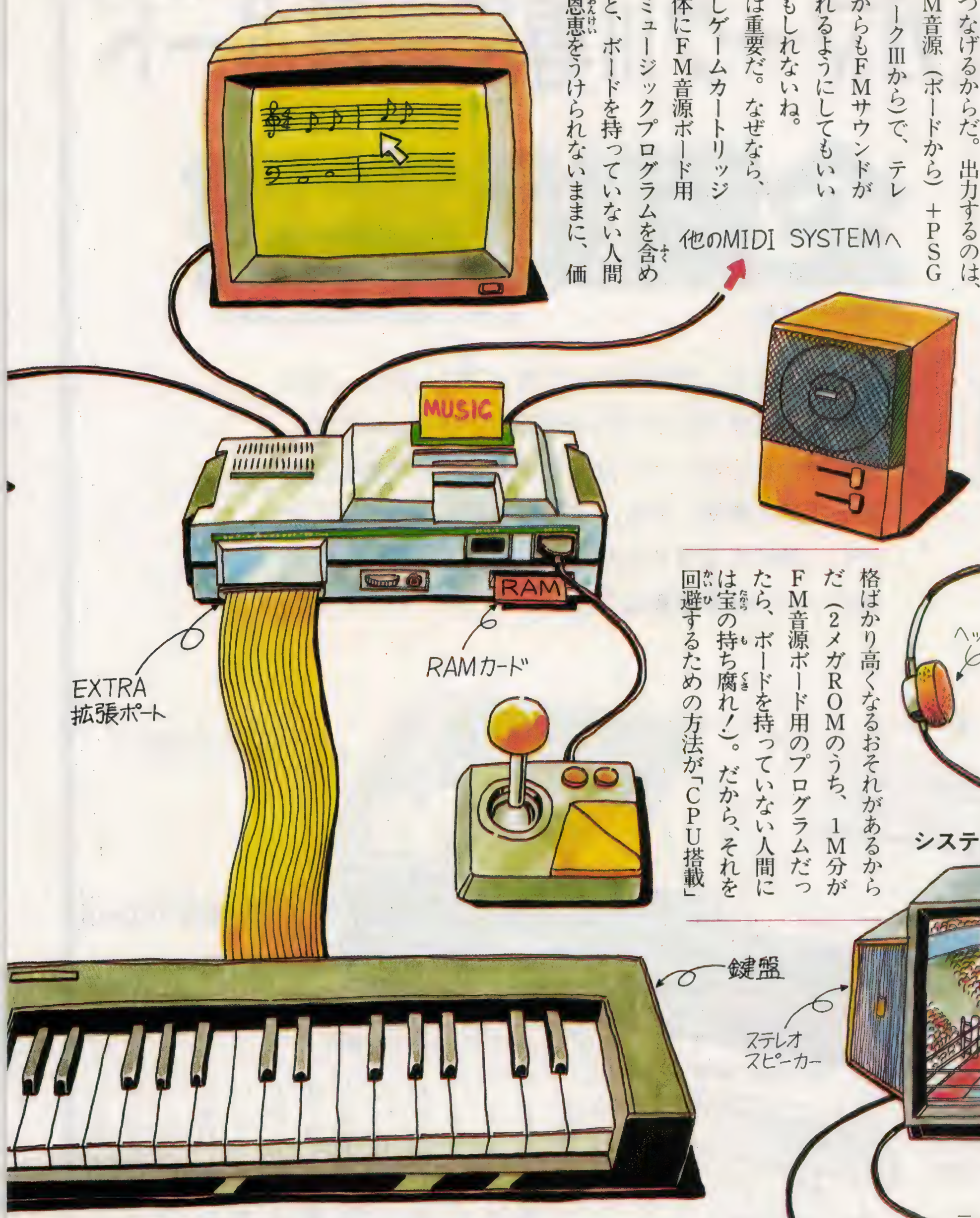
ここにはゲームのマイカードを挿すのではなく、別売りの「曲データ・マイカード」を挿すんだ。……というか、曲データカードを挿さなければ、FMサウンドは流れないようにするわけだ。

まあ、こうすると「音楽データだけ別に買うのは負担だな」などとゆー考えも生まれてくるかもしれないが、こうすることによって、さらにメリットが生まれてくるわけで……。

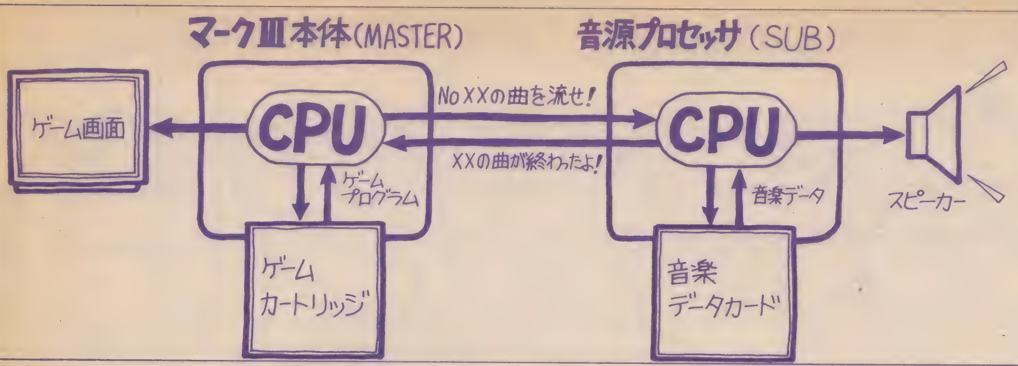
システム例2　DXシステム



システム例3　MIDIミュージックシステム



ミニ知識「インテリジェント」



本文中に「インテリジェント・ミュージック・コンピュータ」という語が出てきたけど、なんのことやらわからない読者が大半だと思うので、少し説明することにしよう。

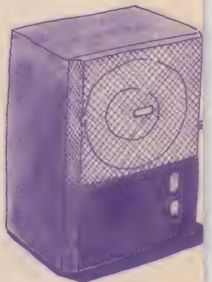
「インテリジェント」とは、一口にいうと「賢い」ということ。周辺機器にもCPUを内蔵させて、ある程度「賢く」なってもらう、これが周辺機器の「インテリジェント化」だ。

本来なら、本体のCPU（MASTER）が周辺機器のコントロールをすべて行わなければならないところを、周辺機器にもCPU（SUB）を積むことによって、細かい仕事はSUBにやってもらう。MASTERは、SUBにかんたんなコマンド（命令）を送れば、あとはSUBに任せっきりにできる、というものだ。

今回の音源ボードでいえば、曲データカードからデータを読んだり、FM音源LSIにパラメータを送ったりするのは、すべて音源ボードの役目。

マークⅢのCPUは、そんなわずらわしいことはいっさい考えずに、ただ「曲を流せ」「曲を止めろ」などのかんたんな命令だけ出していればいいので、そのぶんキャラクターを動かしたり、絵を描いたりする仕事に専念できるってわけなんだね。

ちなみに㊫はインテリジェント化されていないので、㊒Kが付きっきりでないと仕事をしないという……。



音源ボードで広がる世界

ここで、この音源ボードの売り方についてボクの考えを書いておこう。

まず、音源ボードには附属品として「演奏専用カートリッジ」を付けること。これはサウンドテストモード専用カートリッジみたいなもので、これを使えば、ゲームカートリッジを持っていなくても、曲データカードさえ持っていれば曲だけを楽しめる、というものだ。

もちろん、ゲームカートリッジがあれば、倍楽しいんだけどね。

そうそう、曲データカートリッジは、できたらセガとGMOが提携して供給してもらいたいね。今までのGMOレーベルのアルバムから「シングル・カット」という形で、1つのゲームの分だけ1つのカードに収めるんだ。もちろん、セガ以外のメーカーの曲も！

そうすれば、カセットテープなんかよりも高音質のVGMが楽しめる、というメリットのみならず、GMOを通じて、セガが他のゲームメーカーとつながりを持つようになり、結果としてマークⅢ用に他メーカーからのゲームが移植されるかもしれないってわけで……（希望的観測さっ！）。

だから、GMOレーベルの音楽カードを出すときには、ゲームそのものが移植されるかもしれないことを、前もって考慮しておいてもらいたい、ってね！（突然思いついたけど、「マイカード」の形じゃなくて、カシオのキーボードに採用されている「ROMパック」と上位互換性をとった形にするのもおもしろいかもしらんなぁ！）

あと、音源ボードを使って、「自分で曲を作る」なんてこともサポートしてくれたら、たいへんうれしいね。別売りで「作曲カートリッジ」や、「拡張キーボード」、「MIDIインタフェース」などを用意しておけば、いちばん安いMIDIミュージックシステムの出来上がりだい！

ついでに、「曲データカード」のところに、書き込み可能なRAMカードも使えるようにすれば、機能的には十ン万円もするミュージックシステムと変わらなくなるぞ!!

最後に…SHOTANはいずこ?

この案、ユーザーにとってはよいことずくめ。欠点は、将来的にセガ・マークⅣが開発されることになったとき、カードの互換性をとらなければならなくなって、（マークⅣの）機能が制約されるかもしれない、そんなぐらいのもの。

しかしこれは、最初の設計時点で将来を見越した機能を考えておけばパスできるだろう（ファミコンも、どうせディスクシステムにFM音源を積むのなら、ここまでやってほしかったものだ）。

……おお、そうじゃ！ マイカードの代わりにディスクを使って、ゲームのデータもディスクから読めるようにすれば、セガユーザー待望のディスクシステムが、ファミコンなんぞより高機能で実現できるではないか!!（ゲームディスクとミュージックディスクのデータを読み込むための時間・容量などに多少心配はあるが）

……というわけで、SHOTANばりに好き勝手なことを書いてしまった「こんなのがほしい！」。ともあれ、この仕様に対する意見、要望などを待ちます！

（どうだ、SHOTAN！ どうせ考えるのなら、ハード的仕様だけでなく、売り方も含めたソフト的仕様も考えるのだよ!! あれ、SHOTANはいずこに……？）

――「SEGA GAME MUSIC Vol.2」のカルテットを聴きながら…… ㊫

ミニ知識「MIDI」

MIDIとは、「MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE」の略(とすると、本文の「MIDIインタフェース」という言い方はおかしいのだなぁ……)。楽器をコンピュータでコントロールするための規格のことだ。

最近のシンセサイザー・キーボード類は、たいていMIDI対応となっているので、もし音源ボードにMIDIが付けば、セガの曲をそれらのキーボードの音で鳴らすこともできるし、キーボードから音源ボードのFMサウンドを鳴らすこともできるし、PC-98などのコンピュータから音源ボードをコントロールすることもできるし……というように、「楽器としてのマークⅢ」の可能性が広がるかもしれないのだ。

雨の日も、ゲームがあれば
いと楽し……。

びーぷるランド
BEEPLE LAND

ひとことレビュー

◆**スケバン刑事II**、第一にサウンドがいいね（とくにアクションシーン）。かくれキャラも意味がないようでヒントになっているし、キャラも似てるし（初代麻宮サキは似てねーけど）。ボクは、このゲームのアクションシーンだけを再編集増強して、〝スケバン刑事IIアクションバージョン〟が出るのを、勝手に期待しています!!（それにしてもこのゲーム、〝を〟が〝と〟に見えるよ。なんとかしてSEGAさん！）

（埼玉県・ばすかろむ）

◆先日、友人からディスクを借りて遊んでいた。

水晶の龍　はっきりいって、することがわからん！　何がどうなったのかわからんではないか（とくにあの砂漠の迷路）！

デッドゾーン　しっかしまあ、こんなゲームよく考えたわに〜。突然〝いっき〟になったり。でもまあ、最後のサンソフトのロゴがかっこよかったから、許してあげよう。

リンクの冒険　やたらWAIT時間が長い！　もうちょっと短くしてほしかったなあ。あれさえなければ、とてもいいと思うのに……。

とか、なんだかんだいいながら全部解いてしまった私がこわい。でも、みんなよかったですよ。うん、さすがディスク！

（北海道・LUSTER）

◆**ファミコン版レリクス**!!　なんだあれは。ぼくはPCを持っていないから楽しみにしていたのに……。

まず、動きが遅いのなんのって。普通に歩いているときやジャンプしているときでも、ときどき止まってしまう。そして、ハシゴを登るたびに、「ガッチャン、ガッチャン」というディスクの音……、もうノイローゼになりそう。

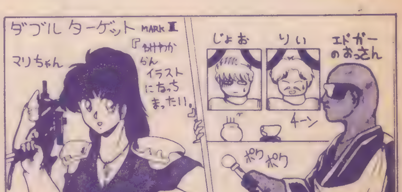
そしてきわめつけ。「誰にのりうつれるんだーっ!?」いくら青いヤツや赤いヤツを倒してものりうつれん。これはレリクスでなーい！

というわけで、ソフトハウスのみなさん、本当におもしろいものだけ作ってください。お願いします。

（鹿児島県・風の谷のレイ）

◆**妖怪道中記**がおもしろい！　背景が凝っているし（エンマ大王がスゴイ）、「いてっ！」という声がいい。ちょっと前に、アレクの「ぎゃーっ！」というのもあったが、必殺の「いてっ！」にはかなわん。ナムコさんも、けっこうウケをねらうなーっ。

▲愛知県・奥平英二君



▲神奈川県・坂貴紀さん

（北海道・山崎潤）

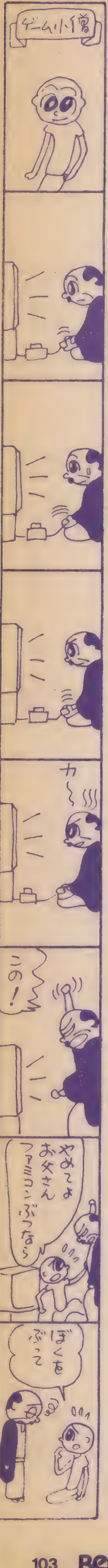
◆おい、**グーニーズ2**！　おめー、4900円も使わせといてかんたんすぎんだよ。1日30分しかファミコンできないオレが、たったの4日でクリアしたんだぞ。つまり、2時間だよ、2時間！　もちろん、攻略本も見ないでだ。カセットだから書き換えはできないし……。

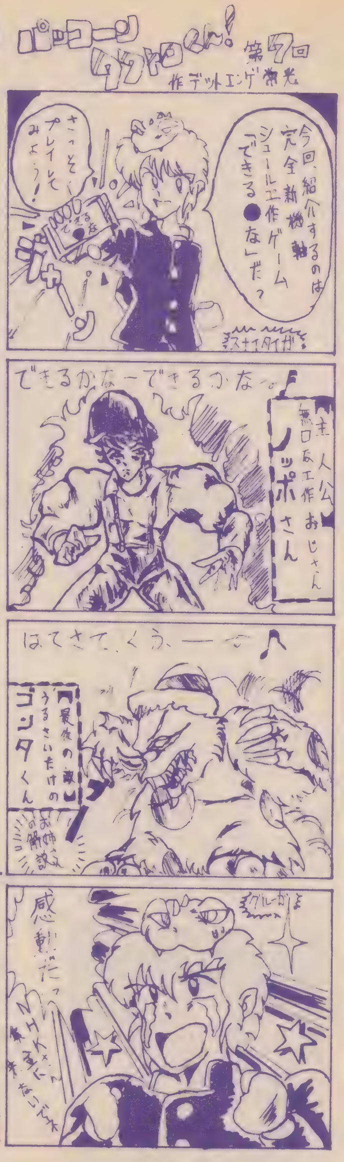
とはいっても、BGMは最高にイイね！　とくにワープの部屋とか、あのサスティーンのかかり方がかっちょいい。

とにかく、買ってソンは…、あるかもしれないけど、もしかするとないかもしれないような気もしないでもない（ナンナンだ!?）。おわり

（神奈川県・キャンディ田中）

▼このコーナーでは、ゲームに対するみなさんの意見、反論をお待ちしています。



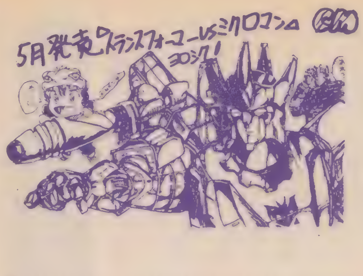


伝言板

▼トップガンダーに"男の友情"を感じるBEEPの爆闘士クワトロ常光です。今月は、ふだんあまり目立たない女の子の意見からいくぞう。

●4月号の「ゲームセンター人間模様」にあった「一人でゲームセンターに入ってくる女の子がいない」って同感！

だってさあ、ゲーセンとか行くって、何か"不良"がいそーで、からまれたりするんじゃなかろーかっていう気がするんだもん。だからねー、勇気ふりしぼんないと、私みたいなのはゲーセンに行けません。



そこで誰か、女の子がゲーセンに行ける必勝法を考えてくれませんか？

P・S "ゲーセン＝不良"のイメージって、考えてみたら学校の先生が悪いんですよね……。

（東京都・岩佐亮子）

▼実際、こういった理由でゲーセンへの立ち入りを禁止している学校も多いみたいだしね。われわれゲーム少年にとっては、切実な問題だ。ところで、この問題の解決法を送ってくれた人もいたよ。

●初めておたよりします。私のグチを聞いてください。

私たちの学校には「ゲームセンターに行ってはいけない」という校則があります(でも、私はしっかりと行ってます)。全国の学校の半数は、このような校則があると聞きますが、なぜ、ゲームセンターはだめなのでしょうか？ 不良がたくさんいるからでしょうか？

不良がいると、大人たちはゲーセンに悪いイメージを持ちます。私たちも安心してゲームができません。ところが、不良の人たちのほとんどが、ゲームをせず"たむろ"しているだけなのです。そこで、ゲーセンからこのような人たちを追放するため、各ゲームセンターで入場料を500円ぐらいとって、あとは1プレイ30円ぐらいにしたらどうでしょうか。

これで校則が変わるわけではないでしょうが、今よりもずっとゲームが楽しくなると思います。

（新潟県・ロードブリティッシュ皇子）

▼現実的に考えて、この方法はほとんど不可能だけど、ある意味で多くの年少ゲーマーの夢なのだろう。最近、不良お断り的な店も増えてきてはいるものの、反面、彼らの無法地帯といった感じの店もある。年少ゲーマーが本当に安心してゲームを楽しめる環境には、まだほど遠いようだ。

これらの現状の改善には、メーカーや店より、僕たち自身が努力しなければならない。この問題については、そういう認識のもとに、これからも考えていきたいと思う。

みんなの意見、どんどん送ってね。

●私は、今のファンタジーものがきらいだ。今のファンタジーは、単なる剣と魔法の殺し合いにすぎないと思う。本来、ファンタジーというのは、空想の世界でいろいろ楽しいことが起こるものだと思う。ファンタジー＝剣と魔法・ドラゴン・美女というイメージは、もうやめよう。

みなさんも、もっとファンタジーの世界を見つめ直してはどうですか？

（北海道・とらばーゆ）

▼血塗られた今のファンタジーにどっぷりつかっている僕たちは、じつは本来のファンタジーの"楽しみ"を知らないまま、いつ果てるとも知れぬ戦いの道を、ただひたすら走り回っているだけなのかもしれない？

▲大阪府・バトル・ホーク君

サンダーバードコーナー

●さんまの名探偵、ドラクエⅠ、Ⅱ等、ファミコンADV、RPGなら、何でもOK。わからないところが少なければ、往復ハガキでもかまわないよ。

〒546 大阪府大阪市東住吉区湯里2-21-7-203 和田貴博

●デッドゾーン、アルゴスの戦士その他をサポートします。マップがほしい人は「マップ希望」と書いてください。

〒651-12 兵庫県神戸市北区緑町4-7-2016 山口正和

伝言板おたより募集

文通希望やサポート志願、BEEPのライターへのメッセージなど、何でも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。あて先は、「BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の方は、年齢も忘れずにね。

文通したいよ～ん

●SEGAのゲーム（とくにアウトラン）がどわいすきな人、ぜひぜひ文通しよーぜ！

〒640 和歌山県和歌山市吹上3-2-7 岡見頼子(15)

●ゲームのジャンルは問いませんが、とくにファンタジーゾーンとドラクエシリーズの大好きな人と。イラスト、同人誌の好きな人でも。とにかくお手紙ください。男の子がいーな！

〒811-22 福岡県粕屋郡志免町桜丘1-15-14 高田美奈(13)

●イラスト、音楽、ゲーム、マンガ、アニメなどが好き！な人はお手紙ください。男女は問いません。いっぱい集まったら、ミニサークルを開きたいなあ。

〒123 東京都足立区江北1-12-3-402 田口耕司(15)

▼今月は、いつもより女の子からの手紙がいっぱい来て、うれしいぞい！ この調子で、女性陣もビシバシ手紙を出してくるように（文通コーナー以外でもね）。頼んだぞう！

なんでも必勝法

最近の小学生は、電車で遠足に行く傾向にあるらしい。私（たけじゅん）が通う大学の近くに森林公園という遠足のメッカがあるため、朝などよく、電車の中で小学生の群れに出くわす。彼らは、朝だというのにミョーに元気で、ギャーという叫び声を意味もなく発している。

うるせえヤツらだと苦い顔で立っていると、いきなり前の座席の小学生が、

「どうぞ、座ってください！」

と、私に話しかけてきた。どうやら、前日の学級会で、座席はお年寄りに譲りましょうと、先生に教わった様子だ。ん？ ちょっと待て。ということは、まだ20歳の私はすでにお年寄りということ……。

では、今回の宿題「授業中先生にさされない必勝法」だ。

⚾授業中に寝る。先生に注意されても寝る。なぐられても寝る。これを1ヵ月も続けると、あーら不思議。先生はあなたのことをささないまでか、廊下で会っても無視するだろう。そう、たった1ヵ月苦労するだけで、残りの何ヵ月かを楽しく過ごせるのさ！ ちなみに、この方法を使う時間と成績は反比例する。

（神奈川県・ヴァルキューレ）

▼授業中に寝ているだけでさされなくなるなんて夢のような必勝法……なわけねーだろう！ 必勝度2！

⚾学年初めや、学期初めの前に教科書の1ページ目だけを猛烈に勉強して完璧にする。そして、授業中バシバシ発表する。すると、先生はあんたが天才だと思いこみ、「お前はみんなが答えられなかったとき答えてくれればいい」と言って、あまりささなくなる。テストでバカがばれても、そのときには見はなされてさされなくなっているから安心!? （千葉県・のぶちすりいひをけす）

▼最後のとこはちょっと苦しいな。しかし、楽をしたければ、まず苦労しろという大事な教訓が隠されていると判断して、必勝度6だな。

⚾「ボクをささないでください」と書いた紙を腕に貼って、手を上げる。

（山形県・コナミマン一郎）

▼なんとも積極的な作戦だ。しかし、これが通用する先生がいるかどうか……。アイデアを買って必勝度8！

続いてオリジナル必勝法！

⚾人生必勝法——努力。

（秋田県・まっちょ）

▼あえて何も言いません。必勝度10!!

⚾タコ焼き食べ放題必勝法——「ドーンドーン」とお祭りの合図が上がったらさっそくキミも試してみよう。タコ焼き屋のオヤジはたいていヤクザ。その背中には必ずイレズミが入ってる。そこで、もの静かに「タコ焼き1つください」といい、ヤクザが背中を見せたらチャンス！ 用意しておいた漂白剤をイレズミにぶっかけてタワシでゴシゴシみがくのだ。すると、イレズミはみるみる落ち、凡人の背中と変わらなくなる。もちろんヤクザはタコ焼きを蹴飛ばして君たちに躍りかかってくる。そこで道に散らばったタコ焼きを友だちに拾ってもらおう。これでタコ焼き食べ放題だ！

（埼玉県・大鳥バース）

▼よぉ、大鳥バースじゃないか。待ってたぜ！ 今回も思い切りナンセンスな必勝法をありがとう。必勝度9！

（編うーむ、たけじゅんのセンスは、私の常識では計り知れない……）

では、最後に宿題を発表するぞ。ウン○しているときに紙がなくなったときの必勝法だ。ちなみに、トイレ以外でウン○をしていてもいいことにする。では、また来月。

▲福岡県・ひかり・天晶さん

▼愛知県・ハリ彦君

ゲームキャッチフレーズ

今回のVS特集ではブリーダーをやろうと最後まで言い続けたTAKE ON！です。今月も、小宇宙全開だぜい！ まずは、5月号のクイズの正解を発表するぞ！ 答えは、ウルトラマンのキャッチを書いた〝グナン〟でした。それでは、正解者のなかから2本紹介しよう。

☺二番せんじといわれていますが、本当はグレートスタージャッカーなんです——アストロウォリアー

（岐阜県・棚橋洋一郎）

☺1987・2メガドライブデビュー？——マークIII版アウトラン

（埼玉県・赤い公団住宅）

▼抽選で、棚橋君にはTAKE ON！から、目も当てられない記念品を送るから待っててね♥ 赤い公団住宅は、名前のおもしろさで載せたようなもの。もっと練りこめ！

さて、お次はコナミMSXネタ2本だよ。

☺安心して眠れます——MSX2版がんばれゴエモン

☺コナミの学習ソフト（漢字編）——MSX2版火の鳥

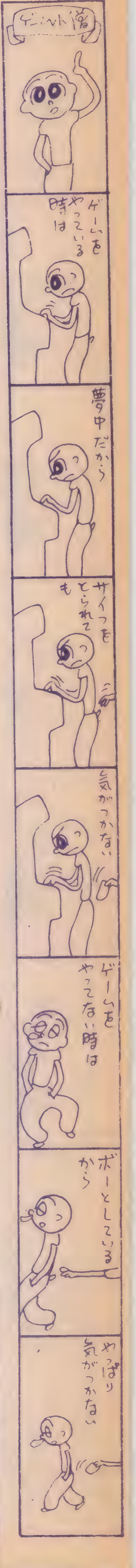
（2本とも広島県・XPER）

▼FC版よりはマシだけど、安心して眠れるってのは、やっぱりウソだ。アイテムがなくなっちゃうからね。

火の鳥の切りこみ方はいいぞ。XPERは、あの〝けっきょく南極大冒険〟が、MSXでは地理の学習ソフトで出ていたという事実を知ってるな？ 〝ぽんぽこパン〟とか〝わんぱくアスレチック〟とか思い出して、アルタードステーツしちゃったぞ。本当に困ったもんだ。

次は、もう〝なつかしの名作〟になりつつある北斗の拳ネタだ。え？ セガかFCかだって？ 愚問だね……。

☺北斗七十二裂拳（対シン）、白髪でも、足の長さなら負



けない（ラオウ）
——マークⅢ版北斗の拳
（静岡県・安田実）

▼ボクが数えたら75裂拳だった（ちなみに、サウザーのときは30裂拳）。ラオウは、背丈は、ケンシロウと変わらないのに、圧倒的な強さをよく表現していたね。そういえば読者のハガキで〝まだトキが倒せない〟なんてのがあったなあ……。ところで安田君〝北斗の拳〟って書かないようにね。

カニが謎を呼ぶ！ 謎のカニ、アリバイくずし——さんまの名探偵
（岡山県・FWM）

これはなかなか。コナミとナムコのブレンドの妙、かな？ FWMは〝ディープダンジョン7人夏物語〟を読んで気が狂ったのか、だじゃれネタばかり50個も送ってきたぞ。

一部を紹介すると、こねこも脳が足りん（子猫物語）、ひきょうだね（飛翔鮫）、マンハッタンに重要文書（マンハッタン24分署）などなど。クズネタばっかりだけど、大いにケッコウだ（編）さすがTAKE ON！）。これからもブレインストーミングにはげんでくれ！

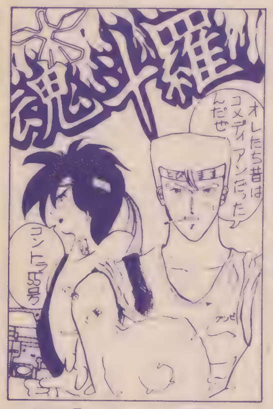
さて、今月は5月号のように、またTAKE ON！の作品が混じっているから、探してみてくれ。わかった人は自作のキャッチといっしょに送ってね。待ってるよ。

キャッチフレーズ募集中

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。

▲神奈川県・ジグラット君

▲北海道・畑中秀樹君



▲秋田県・まっちょ 君

▲東京都・小原健一君

ピックアップ
（6月号愛読者カードより）

う〜、ひさびさに野球なんかやったら腰がイテェぜ。生まれて初めて迷彩服なんか着てみたけど、はっきりいって気に入ったのだ（ベルトを忘れてしまったのが、ちょっと残念）。では、ラディカルな気分でいってみよう。安全靴サイコー!!

★BEEPに質問!! 常連でない普通の人のハガキもきちんと読んでいるのですか？
（神奈川県・山口貴士）

(雅)あったりめえよ!!
(編)みなさんのハガキに目を通すのが、私たちの重要な仕事なのだ。

★(雅)って、小○寿しの寿司の名前ですか？
（青森県・根岸達洋）

(雅)500円にしては、なかなか詰まっているよな、あれ。
(編)だけど、ネタの下のワサビが透けて見えるのがムナシイ。

★今、私が凝っているゲームは、〝スターラスター〟です。
（福島県・目黒政孝）

(雅)僕は、ルンバランバに凝ってます……アレ!?

★回文を作りました。
〝景清は良き外科〟
（愛媛県・三好祐一）

(雅)それだったら僕だって。〝う、義経の熱唱〟なんちって。へへ……。
(編)そういえば、先月の編集後記に、意味不明の大作があったね。回文のコーナーでも作ろうか……。

★インベーダーは地球を侵略するはずだったど。どこへ行ってしまったの？ また侵略しにきてくれー!!
（神奈川県・大和田彰宏）

(雅)でも、東南アジアとかアフリカとか、日本でも小岩みたいなところでは、細細と生きてるぞ。

★早川さんが（たった2ページだけど）出ていて、思わずギョッくんしてしまった。ところで、我流子さんは、男の方ですか？ 女の方ですか？ それとも、アレ……!?
（岐阜県・日比野元紀）

(雅)ガリ（編集室ではこう呼ばれている）は、立派な青年男子だよ。でも、そのケもあったりして……（冗談だけど）。

★P62の黒羽七人衆は、五人衆のまちがいです。ちなみに、三姉妹は出てくるんですか？ 〝はげ山の一夜〟はかかりますか？
（大阪府・和田勝己）

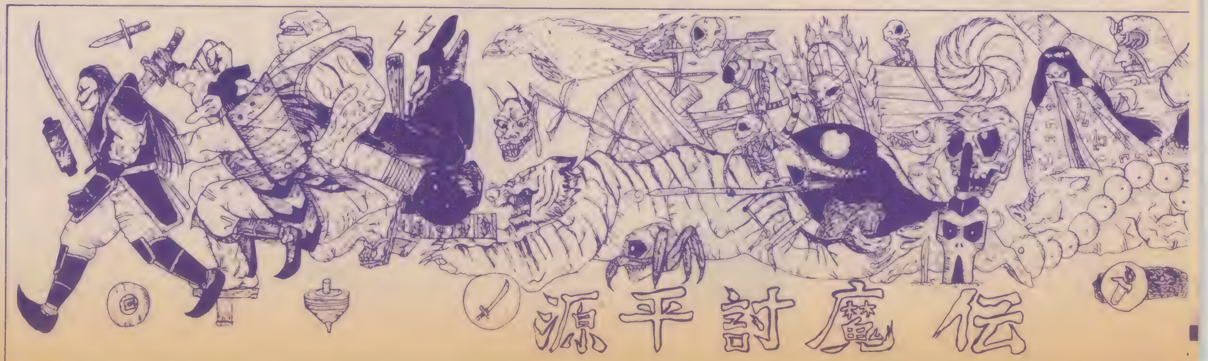
(雅)あれは自動書記であって、僕の間違いではないっ!? 個人的には、ヨロイ騎士や、ハヤト2号なんかもいいね。でも、ナンノが最高!!
(編)由貴ちゃんをいじめないでくれ〜！

★自慢じゃないが、僕は氷水芋吉さんのコーハイです。
（長野県・小林浩二）

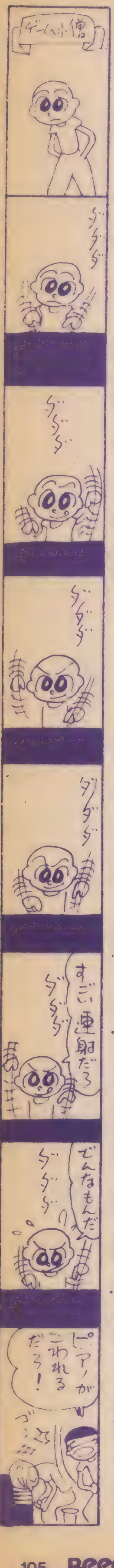
(編)たしかにちっとも自慢にならん！
(雅)それより、名前が「俺は男だ」していることのほうが自慢できるんじゃない？

ここで、突然ですがお呼び出しいたします。茨城県のはやぐ・はやぐ君、源平討魔伝について4枚もハガキを書いてくれたのはうれしいんだけど、住所とTELが書いてないぞ。早急に知らせてほしい（ちなみに、君の質問には全部答えられるぞ）。別に面倒だったらいいけど……。

さて、いかがだったかな？ (S)と僕が同一人物だと思ってる人がいるみたいだけど、とんでもない誤解だよ！



▶東京都・ナムコ川名さん



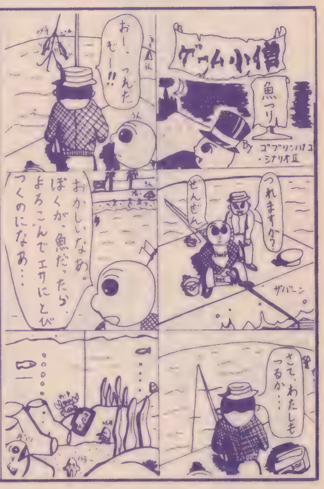
第17回 ゲーム小僧アイデアコンテスト

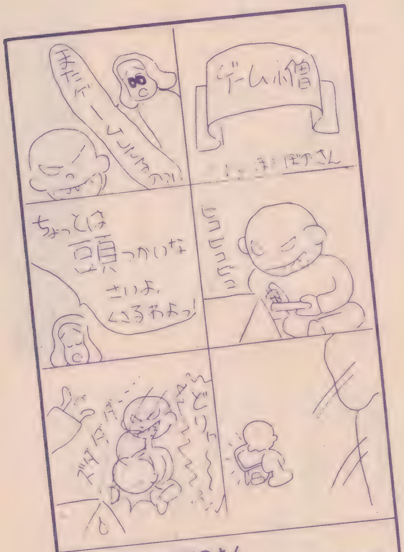
〔全体評〕今回もたくさんの応募ありがとう。北海道から沖縄まで、本当に全国津々浦々からのハガキに、感謝の気持ちでいっぱいです。みなさんの作品を見ていると、自分の中学時代を思い出します。私もマンガ家になりたくて、マンガを描いては、応募していました。ひょっとしたらこのなかからも、近い将来プロとしてデビューする人が出てくるかもしれません。それくらい、すばらしい作品ぞろいなのです。

愛媛県・キノッピー君
女の子の表情がとてもよく描けているね。ゲーム小僧の人生観も出ていて、とてもいい。

埼玉県・生活協同組合Ⅲ君
母さんの気持ちがゲーム小僧になかなか伝わらない、その歯がゆさがよく出ている。

新潟県・ゴブリンハナコ・シナリオⅡ君
アイデアはいいんだけど、絵がちょっとね。絵を整理すれば、アイデアがもっと生きるよ。



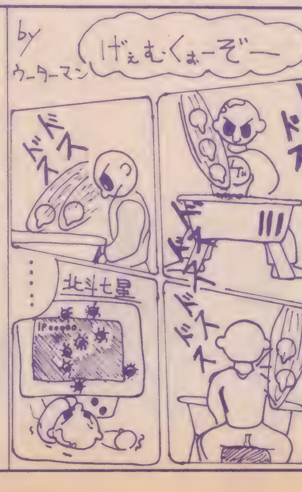


愛知県・ほのぼのさん
これは文句なく笑える。こういう頭の使い方もあるんだね。

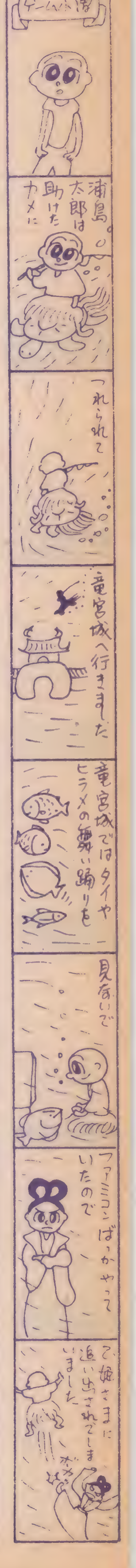
鳥取県・nemco君
ゲーム小僧だったら、こんなワナにもわけなく引っかかるでしょうね。

静岡県・ジャッキー君
これは傑作！　絵もなかなかいい。センスはプロ級ですね。

福岡県・ウーターマン君
わけがわかんないけど、なんとなくおかしい。こんなゲームあるんですか？

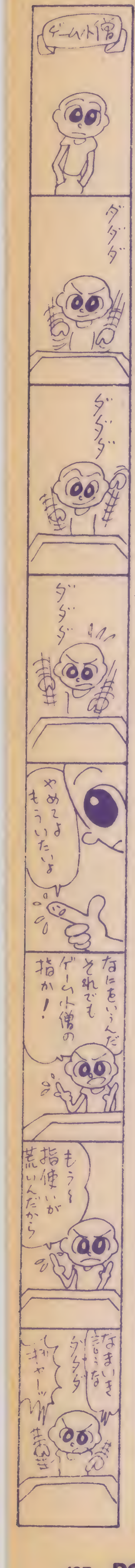


福島県・家の屋佐吉君
ゲーム小僧ホイホイというのがいいね。ゲームオーバーのコマは、笑っちゃう。



ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？　作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしちゃうよ！　「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。



サークル紹介

★**サポートクラブパソコンタウン**では、ただいま会員を募集しています。ゲームが解けないあなたの悩みをサポート。不要ソフトの交換、情報交換等も、毎月発行の会報でお知らせします。現在会員数31名。みんなでワイワイやっています。入会金500円、会費は月100円（会報の送料）。ファミコンユーザーやこれからパソコンを始める人も楽しめます。案内書希望の方は、切手120円分を同封して連絡

▲パソコンタウン

ください。パンフレットと会報を送ります。〒509-02 岐阜県可児市大森272-22 肥田和至(25)

★PC-88／X1／FM／MSXユーザーを中心としたミーハーサークル**ごーあうぇい**では、新会員を募集中！ おもな活動は、2ヵ月に1回発行の投稿中心の会誌**ふぁいやーぼーるはお友達**。その他にも、イラストコンテスト、アイドル歌手の本、ゲームブック、ボードゲームの制作などを計画中。他機種やナイコンの方でも、イラストのうまい方、南野陽子ちゃんのファンなら大歓迎ですっ。くわしくは60円切手を同封して左記まで!! 〒845 佐賀県小城郡小城町正徳町67 兵働文博(15)

★**SEGA USERS CLUB**、現在会員募集中！ マークIII、SC、SGシリーズのユーザーを中心に活動しています。おもな活動内容は、月1回の同人誌SUCの発行等。会

▲SUC

費は月250円。入会したい方、もっとくわしいことを知りたい方は、60円切手を同封して左記まで。〒594 大阪府和泉市池上町707-12 岸国廣(16)

★**EXpand**では、現在第3期の会員募集(88シリーズ)をしています。活動内容は、週1回の会報（1ヵ月分250円）、2ヵ月に1回の会誌(56ページ、送料込みで500円) 発行、オリジナルソフト開発等。現会員数は160名。最近多い、あいまいなサークルではありません。やる気のない方はご遠慮ください。まずは、60円切手同封で左記まで。サンプル誌希望の方は、1部120円です。〒564 大阪府吹田市藤が丘町38-16 西川宏(17)

★今度新しく**よっちゃんくらぶ88**というPC-88シリーズディスクユーザーのためのクラブを結成しました。パソコンを買ったばかりの人や、ゲームで徹夜できる人には、もってこいのクラブだと思います。活動内容は、年7回の会報、ゲームの必勝法、Q&A、ゲーム情報など、いろいろな企画を考えています。くわしい案内書がほしい方は、60円切手同封のうえ、左記へ。〒362 埼玉県上尾市原市1779-1 吉江弘一(13)

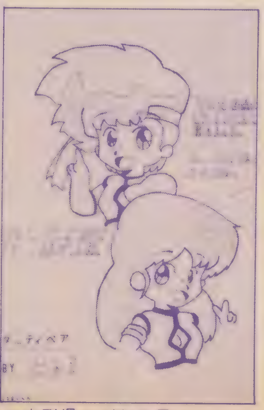
★**SDP創夢遊**では、会員を超大急募中!! とくに、ライター、イラストレーター急募。SEGA専門の、ハードは問わない（できればマークIII）サークルです。おもな活動は、毎月15日ごろ会誌を発行（投稿中心）。あと、カセット交換や会誌別冊も出しますよ。キョーミを持ってしまった方は、今スグ左記へ送ってしまおう（60円切手同封でよろしく）。〒350-13 埼玉県狭山市富士見2-19-10 橋本秀明(16)方 SDP創夢遊BEEP係

★**CZDC会員募集中！** Xーディスクユーザーのサークルです。周辺機器の情報、ゲームの情報交換を主に、月1回の会誌を出します。他にも、さまざまな役立つ情報を載せたいと思います。積極的な人、ぜひ入ってください。くわしくは60円切手同封で、左記へ。〒710-11 岡山県吉備郡真備町辻田184-3 坂本浩志(15)

★マークIIIのためのサークル**倶楽部 for SEGA**、現在会員募集中。現会員数は24名、スタッフ5名です。活動内容は、会誌**せが・はいてく・ぶっく**と、半年に1度のカセットテープの会報**倶楽部 for SEGA information**の発行です。会費は月300円。入会希望者は、60円切手と300円分の小為替を同封して左記まで。ただし、やる気のない人は断固お断り！ 〒640 和歌山県和歌山市善明寺586 西川方 山下猛志(14)

▲せが・はいてく・ぶっく

▼担当より一言。最近、サークル主宰者の無責任による金銭トラブル等が増えています。掲載されたサークルのみなさんは、責任を持って入会希望者に対応してください。また、入会希望者も、最低限のマナーは守ってください（切手の同封や、自分の住所氏名を忘れていませんか?）。なお、5月号掲載のEXPERT MARKIIIは、会員の募集を中止しました。


▲山形県・どおる君

▲長崎県・りぷらぷ君

キミのサークルを紹介しよう！

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

5月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①**スケバン刑事II** 茨城県・大谷貴広／東京都・小林伸光／神奈川県・小塚哲郎／岐阜県・阿部秀樹／兵庫県・熊本慎之助

②**ロッキー** 秋田県・竹原昭徳／福島県・須田敏／広島県・矢島康臣／愛媛県・菊地厚志／佐賀県・感応俊弘

③**さんまの名探偵** 千葉県・幸田紳／静岡県・大木秀之／大阪府・前田豊

④**魔界島** 北海道・高島光輝／愛知県・赤杉伸行／福岡県・酒井精二

⑤**ファミリージョッキー** 千葉県・小松雄樹／神奈川県・菊地智明／京都府・竹嶋智雄

⑥**大戦略IIメモ＋シャーペン** 埼玉県・井川洋祐／東京都・伊東仙一／山口県・筒井岳郎／梅本茂樹／香川県・吉田貴司

⑦**地球防衛軍** 東京都・小原伸泰／愛知県・石川貴之／岐阜県・肥田数司／奈良県・小川浩一／山口県・山村和也

⑧**デス・フォース** 北海道・安部将隆／千葉県・林秀行／川端秀雄／埼玉県・氏家雅紀／福岡県・矢津田雄二

⑨**さんまの名探偵テレフォンカード** 宮城県・稲毛涼／栃木県・堀貴則／東京都・村井誠之／岐阜県・河合辰也／愛知県・寺島寿規／大阪府・衣川裕詞／富山泰寛／島根県・斉藤道啓／愛媛県・上本哲生／宮崎県・久嶋建二

⑩**火の鳥** 群馬県・中村博之／愛知県・澄川重忠

⑪**アップル・ゲームソフト** 新潟県・野口詳卓／埼玉県・和田山雅之／小峰慎也／東京都・綱川裕二／向山洋／三重県・清水丈夫／愛媛県・野本晶

⑫**SNK・ゲームミュージック** 北海道・浅利知哉／千葉県・豊田拓也／神奈川県・平井哲哉／愛知県・須藤章／兵庫県・岩崎和彦

⑬**サイコソルジャー・ステッカー** 栃木県・郡司博和／東京都・木村直人／神奈川県・田中理夫／静岡県・高橋寿能／愛知県・水野剛／大阪府・山田秀俊／石山渉／京都府・的場信樹／広島県・岩井宏明／長崎県・其田晃佳

⑭**さんまの名探偵ポスター** 北海道・金森哲也／埼玉県・佐藤賢二／神奈川県・奥田憲弘／長野県・花里高宏／岐阜県・横山亮司／愛知県・三輪晃嗣／大野隆／遠藤伸一／三重県・傍島康雄／大阪府・野川和嗣／兵庫県・大峯靖弘／古市勝則／岡山県・金田慎太郎／福岡県・斉藤雄太郎／長崎県・藤田英治

⑮**ファミリージョッキーポスター** 北海道・碓井浩樹／岩手県・高橋勝光／秋田県・戸沢和晴／新潟県・村田等／千葉県・木村健／東京都・市川定芳／織田岳大／佐藤幹夫／静岡県・鳴嶋聖／滋賀県・伊東徹也／島根県・臼井政昭／広島県・山田哲嗣／福岡県・西本修一／佐賀県・橋本忠章／鹿児島県・内之宮亮

今月の講評&MVP発表!!

今月は、ぴーぷるランド以外のページから、初のMVPを選ぶことにした。栄冠を手にしたのは、マルチターゲットのコーナーにスペースハリアーのスペシャル・エフェクト・モードを報告してくれた、神奈川県の梅ちょ君だ。もう半年近くにわたって謎とされていた、"戦闘機コマンド問題"を解決してくれたんだから、当然の受賞だろう。

もちろん、ぴーぷるランドにも、5枚組の力作を送ってくれたナムコ川名ちゃんとか有力候補はいたんだけど、やはりパワーで及ばなかった。

ところで、エリア別対抗戦のほうだけど、先月の関東南北分割事件でケツに火が着いたのか、それとも梅ちょのMVPのおかげか、南関東が見事なスパートでトップに立った。そして、北関東と北海道・東北がこれをピッタリとマークし、中部が追い上げるという緊迫した展開（どこが!!）になってきた。

情けないのは近畿！ 今月のポイントわずか1で、とう最下位の九州に1点差まで追い上げられてしまった。来月の奮起を期待したい。

ちなみに、南関東とは、東京、千葉、神奈川のたった3都県なんだぞ。人口が多いことは確かだけど、こんなに圧倒されてばかりいていいものではない！ もっと、全国的に盛り上がろうぜ！

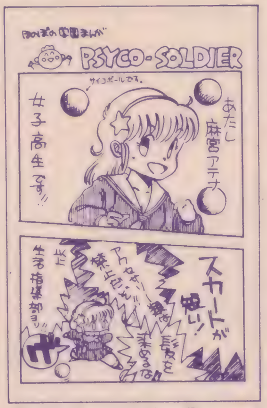
エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	32	7	39
北関東	32	7	39
南関東	29	13	42
中部	29	9	38
近畿	23	1	24
中国・四国	24	4	28
九州	19	4	23

▲鹿児島県・馬耳枝吹安君

▲東京都・おたべくん

▲群馬県・幻夢零君

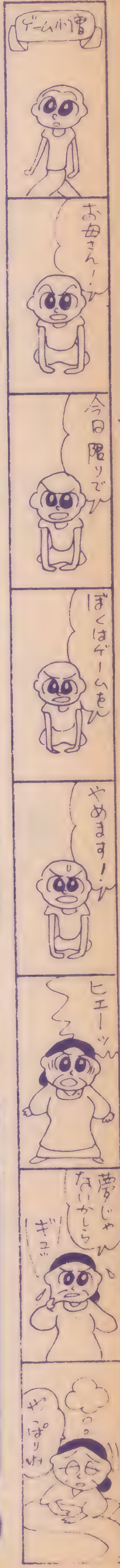
▲静岡県・高山仁君

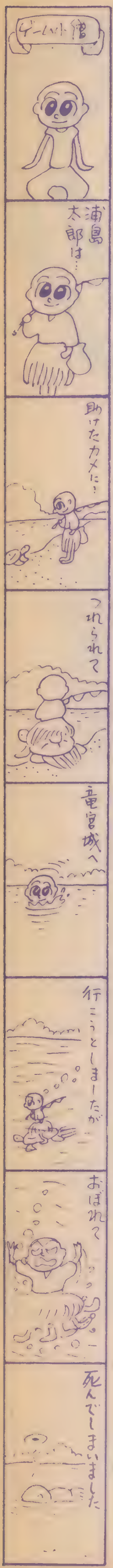


▲東京都・田尻健一君

▲埼玉県・Beetle君

▲茨城県・地球丸君





6月号のゴメンナサイ

●103ページのサークル紹介で、A・P・Cの代表者の氏名が、脇山孝幸になっていましたが、脇村孝幸さんの間違いでした。

●71ページのほかほか瓦版で紹介したソニージョイパッドに関する問い合わせ先に誤りがありました。正しい問い合わせ先は、ソニーお客様ご相談センター（03・448・3311）です。

●157ページの魔性の館――ガバリン――と、ルーインの写真が入れ替わっていました。

●160ページの出る順ソフト表で、アウトランの価格が5000円になっていましたが、5500円の間違いでした。また、怪傑ヤンチャ丸のメーカーはアイレム、未来神話ジャーヴァスのメーカーはタイトーでした。

●162ページのテレホビーゲームTOPチャートで、ロレッタの肖像の対応機種のところに、IIIという文字がまぎれこんでいました。

●132ページの下段左の絵に〝記憶の鐘〟とあるのは、〝記憶の鏡〟の間違いでした。

●82ページ、小僧隊ガッチョの記事で、3段目14行目の〝無敵だってば〟は、〝無理だってば〟の間違いでした。

●98ページのピックアップの記事中、〝筋肉少女隊〟は、〝筋肉少女帯〟の間違いでした。

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人（アルバイト）を募集しています。

①コンピュータゲームに関する分野の原稿を書ける人。

②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手伝いなどができる人。

以上、いずれも（原則として）18歳以上で東京近郊在住の人に限ります（男女不問）。住所、氏名、電話番号、使用機種、希望職種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室スタッフ募集係あてに送ってください。スタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

すべてのコーナーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、87年1・3月号は1冊390円87年6月号は1冊420円）のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉
〒102 東京部千代田区九段南2-3-26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●86年3月号
特集・16ビットゲームを撃て!!

●86年5月号
特集・ちょっと待って！ファミコン

●86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将

●86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP

●86年9月号（品切れ）
特集・シミュレーションゲームの誘惑

●86年10月号
特集・ゲームの美学だ！まいったか！

●86年12月号
特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集

●'87年1月号（品切れ）

☆特集I マークIII vsファミコン紅白ゲーム合戦
・スペースハリアーvsもえろツインビー／阿修羅vs怒／メトロクロスvsアレックスキッドほか
☆特集II この冬、MSXに注目！
・レリクス／ドラゴンクエスト／夢大陸アドベンチャーほか
☆徹底研究 エリュシオン
☆特別企画 ゲームミュージック第2弾

●'87年2月号

☆特集I コンピュータとボードのあぶなぁ～い関係
・ドラゴンバスター／フンタ／アート・オブ・ウォー／地球防衛軍ほか
☆特集II ファミん子塾
・ドラゴンバスター／ディープダンジョンほか
☆徹底研究 摩訶迦羅
☆特集III MSXランド・三国志・キングコング2ほか
☆特別付録 GOOD or EVIL（ボードゲーム）

●'87年3月号

☆特集I 大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー ダブルドリブル／エスパードリームほか
・㊫のコナミ訪問記
・コナミMSXゲーム㊙コマンド集ほか
☆特集II 爆走!! セガレポート
・ダブルターゲット／ウッディポップほか
☆徹底研究 めぞん一刻／ウィザードリィII
☆特別企画 コナミ・ゲームミュージック

●'87年4月号

☆特集I ビデオゲーム調査団走る!!
・ダライアスの構造を探る!!
・必勝ゲーム予備校（スーパーバブルボブル／源平討魔伝ほか）
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー／信長の野望・全国版／バビロン
☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ／グレートバレーボールほか
☆ファミん子塾
・リンクの冒険／グーニーズ2ほか

●'87年5月号

☆特集I 冒険遊戯がうんとこしょっ!!
・新玉取物語／原宿殺人事件／うる星やつらほか
・ペーパーアドベンチャー とっとと王冠探し出せ!!!／アドベンチャーゲーム対談ほか
☆特集II 春らんまん!! セガレポート
・ロッキー／スケバン刑事IIほか
☆AOUショーレポート
☆特別企画 セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

●'87年6月号

☆特集I やっぱり、きっぱりナムコ特集
・巨大迷路に地獄を見た!!
・さんまの名探偵
・わたしは見た！ナムコ開発部／おもしろナムコ図鑑／ナムコ青春日記ほか
☆特集II パワー全開 セガレポート
・エンデューロレーサー／ロッキーほか
☆ディーヴァ5機種串ざし攻略法
☆特別企画 ナムコ・ゲームミュージック

芋のビタミンD

第12回

「格闘技で人の痛みを知る」

なんと！(芋)はテレビのボクシング番組を見ていて、このテーマを思いついたんだそーな。今度ぜひ、(編)K氏VS(芋)の"布団虫相撲"を誌上で紹介したいなっ、と！

文●氷水芋吉
イラスト●みうらじゅん

「野外でTVゲームを」〜なさけなや、の実践編

まずは、5月号で計画だけを書いた「野外でTVゲームをする」、これがやっと実行できたので、その報告から始めることにしよう。といっても、当初の計画からは大幅にずれた形になってしまったわけなんだけど……。

時は4月の某休日。その日はカラリと晴れ上がり、ニュースでは6月中旬の陽気だとか。

「おお、天も我に味方せり！」などと呑気なことを考えながらも、ボクは用意してあった機材、

- ・セガマークIII
- ・ゲームカートリッジ
- ・9インチ白黒テレビ
- ・12Vバッテリー
- ・9V出力レギュレータ回路
- ・地図、弁当、その他

を自転車に積んだのであった。

しかし、機材に関してはわりとカッチリ計画してあったのに、肝心の「どこへ行くか」については、それこそ無計画そのもの。ただひとつ考えていたのは、甲州街道を西へ西へと進んでお昼ごろまでに到着した近辺で、できるだけ人のいない場所を探し（人のたくさんいる場所でやるのは、恥ずかしい！）、そこでゲームをやればいいな、という漠然としたことぐらい。

なにしろ、最近は自転車で遠出をしたことなどないものだから、どれくらいの距離を走れるのか、まったく見当もつかないもんで……。

まぁ、さまざまな不安はあったものの、生まれついての楽天家のボクは「どうにかなるさ」の7文字を胸に秘め、さっそく出発したんだ。

——＊——＊——

話は飛んで、お昼ごろ。朝の9時に出発したボクは、午後1時までの4時間で、なんとか府中（あの、競馬場と3億円事件と、ボクの免許取り消しで有名なところだ）にたどり着いたんだけど……あぁ、なんてこと！ ナサケないことに、ボクはそのあたりですでにグロッキー状態になってしまっていたのだよ。

太股はパンパンにふくれあがり、足首はペダルを踏むごとにグキグキいい出す始末。おまけに、初めは味方かと思われた好天さえも、今はまるでボクを苦しめるための拷問道具！（帽子をかぶっていくのを忘れてしまったのだ）

こうなってしまったのも、日頃の運動不足がいけないのか、それとも籠に積んだバッテリーが重すぎるのがいけないのか、はたまた前日ほぼ徹夜状態だったのがいけないのか……たぶんそのすべてなんだろうけど、ともかくボクは、もう1歩も進めない状態——これ以上先に進めないし、戻ることもできない——になったというわけなんだ。

さて、ここまで書いたところで、読者諸君は、「それだったら、そのあたりの適当な場所で休みをとりつつ、TVゲームをやればいいじゃないか」と思うことだろう。

しかし！……困ったことに、ボクが行き詰まってしまった場所というのが、やたら人通りの激しいところ。とてもTVゲームをやれるような場所ではなかったんだ。キミたちも、ちょっと想像してごらん。脇にファミリーレストランや中古車展示場があるような、片側2車線の道路のかたわらで、自転車を止めて独りTVゲームに興ずる大学生を！ どう見たって、タダの頭のおかしい人じゃないかい!! いくらBEEPでは変人で通っているボクだって、そんなことはできませんがな。

それではいったい、ボクはどうしたのか？

結果だけいっちゃうと、ボクはすぐに近くの電話ボックスに入って、友達——近くに住んでいて、しかも車を持っているヤツ——の家に電話をかけたんだ。そして一言「なあ、今から車で奥多摩に行かないか」。

ツラさに耐えかねたボクは、ついに日和って、他人の車をあてにしてしまったんだ！

結局その日は、車で労せずして奥多摩に行き、そこで目的の「野外でTVゲーム」をやったんだけれども、ボクの

心の中に、なにか釈然としないものが残ったのは、いうまでもないことだろう。

5月号の計画では、「未開の地で秘かに文明を営んでいる雰囲気」を楽しむつもりだったのに、実際には「チャーターしたセスナで未開の地に乗りつけ、野獣を殺しまくり、再びセスナで帰るどこぞの金持ち」みたいな、なにか後ろめたい気持ちしか味わえなかったんだものね。

・教訓「計画は細大もらさずキチンとたてること」あるいは「計画をたてられない人間は、せめて友人関係を大切にすること」

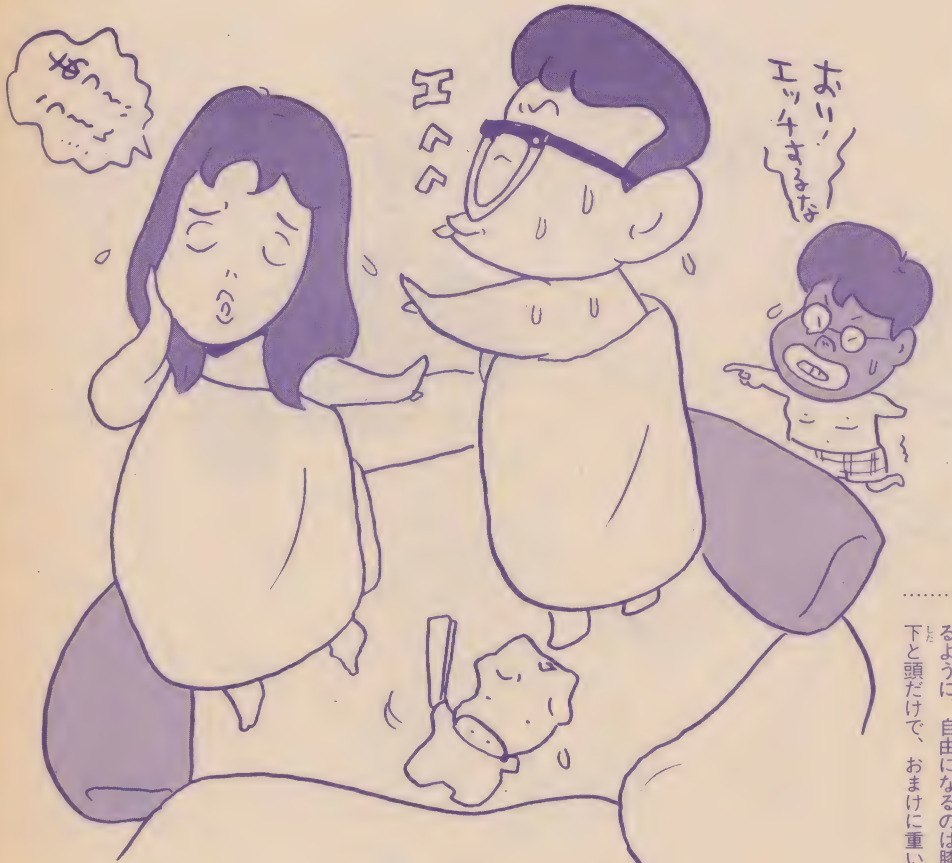
ここでやっと本題！団体旅行遊技・布団虫相撲

ところで、キミたちは特集ページの〝ファミリーボクシング〟の記事を、もう読んだかな？ もしまだなら、まずそっちを読んでから、あらためてビタミンDを読んでもらいたいね。というのは、むこうのページで書いた「日本ライト級タイトルマッチ」に触発されて、今回の「格闘技で人の痛みを知る」というテーマを選んだのだから……別に深い意味があるわけじゃないんだけどね！

——GOSUB PAGE26——

では、そういうボクシングのすごさとはまったく無関係に、学校の合宿・旅行にもってこいの「布団虫相撲」からいってみよう。

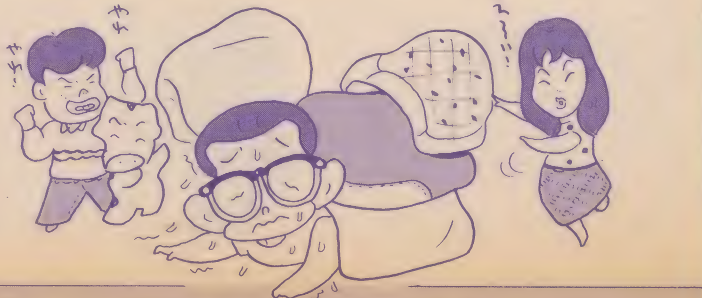
布団虫というのは、キミたちもよく知ってのとおり、人間を布団です巻きにして大川に叩き込むこと……じゃなくて、ただ単にグルグル巻きにすることだ(本来、虫でなく蒸しが正しい。浴衣の帯などで縛りあげるのを忘れずに)。よく学校の合宿・旅行なんかで、弱いヤツが布団蒸しにされて「出せー」と叫んでいる、ほほえましい風景(!?)が見られるものだけど、キミたちの学校ではどうなのかな？ まあ、布団蒸しにする、される、というのはそれだけでもかなり楽しいものがあるんだけど、それで相撲をするっていうんだから、これはもう、なにをかいわんや、といったところだろうね。



それではその、布団虫相撲のルールを説明しよう……といったって、そんなに複雑なルールがあるわけじゃあない。ただ単に、布団虫にされた2人が、8畳部屋(ウチの学校の旅行では、8人が8畳部屋に泊まるのが一般的だった)の中の特設土俵で相撲をするだけなんだ。なお、この土俵というのは、あまった布団を部屋の壁ぎわに敷き詰めて、ちょうど布団の敷いてない部分が円形になるようにしたものだ(同室の人間たちは、この壁ぎわの布団の上で観戦する)。この土俵は、転んでも安全なようにこういう構造になっているのではなく、後で周りの布団が重要な役割を持つわけなんだけど……。

場所と力士がそろったなら、いよいよ勝負開始だ。布団虫というのは、想像してもわかるように、自由になるのは膝下と頭だけで、おまけに重い布団をまとっているから、転んだら自力では起きられない。そんな2人の相撲だから、投げ技などは一切なくて、ただ単純な「ぶつかり合い」だけが勝負を決するわけなんだ。

だけどこの相撲、とにかく負けたら悲惨だよ！ 勝敗は、ただ一つ「とにかく転んだら負け」というルールでのみ判定されるんだけど(土俵の境界線は無視してかまわない)、なんといってもこの布団虫、先にも書いたように一度転んだら起き上がれないし、抵抗もできないとくる。しかも、まわりで観戦している者の足元には、凶器となりうる(かな?)布団が多数。となると……そう、負けたほうの人間は大量の布団をかけられて、恐怖の「布団生き埋め」にされて



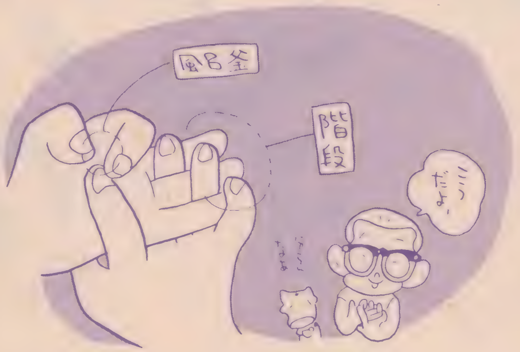
しまうのだぁ!!（もちろん、勝った者とて身動きできないのは同じだから、勝ったといって気を抜いていると、いつの間にか同じ目に遭っていないとも限らないぞ）

この布団虫相撲、これから学校の旅行を控えている諸君にはとくにお勧めしたいんだけど、そこで注意を2つ。くれぐれも旅館の備品を壊したり、布団を破いたりしないこと！　あと、布団生き埋めにされた人間を、あまり長い時間そのままにしないこと！　この2つさえ気をつければ、きっと旅行が楽しくなるぞ…。…布団を破り、おまけに長時間生き埋めのまま放っておかれたボクが言うんだから、間違いない!!

ガマン比べがエスカレート

布団虫相撲というのは、たしかに見ていて楽しいし、やっていても心地よく苦しい……んだけれど、今回のテーマ「人の痛みを知る」には少しそぐわないんじゃないかと、今さらながらも気がついた。そこでお次は、他人の痛みを知るのにピッタリな、「指風呂」という単純な遊びについて書くことにしよう。

まずはイラストを見てほしい。これが指風呂の全貌だ（うすむ、これは格闘技では、ない）。やり方は、1人がイラストのように指を組み（風呂役）、もう1人がやはり指で、階段を上り、釜の中に入る（入浴者役）。風呂役は、人差し指2本と親指1本で入浴者役の指を「熱いか、熱いかー！」といいながら締めつけ、入浴者役はそれをできるかぎりガマンする。そして次は役を交代して同じことをやり、長くガマンできたほうが勝ち、というものなんだ。



しっかし……お客はん、こいつぁ燃えまっせ！　なんせ、まず入浴者になった人間（仮りにAとする）、こいつは最初の回では完全にいたぶられる一方なものだから、当然ながら恨みがたまっていく、と。その恨みは、次に攻守が逆転したときに、倍ぐらいの痛みを相手（Bとする）に与えることで、一気に晴らされる、と。しかし、そうなるとBもまた、「おまえ、俺がやったのよりも、力を込めてやっただろう！」などと言いながら、さらに強い力でAを締めつける、と。そうなるとAも黙っていず、さらにさらに強い力でBを締めつける、と。そうなるとBも黙っていず、さらにさらに強い力で……（うーむ、今気づいたんだけど、

この図式って、指風呂に限らず、いろんな場面でお目にかからないかな？　たとえば、ケンカの仕返しとか、暴力団の抗争なんてのも、結局はそうなんだろうし……）。

ともあれこの指風呂、何も考えずにアツくなるもよし、深く考えて「他人の痛みを思いやらねば！」と目覚める（！）もよし。いろいろと役に立つ？　遊びだから、覚えておいてもいいんじゃないかな。

補足・ちなみにボクらはあまり深く考えないほうだったので、さらにアツくなるために、次のようなことも試みました。

○ローキックで蹴り合う。
○山本小鉄氏の、図解入りプロレス技の本（題は忘れた）を見ながら、交代で技をかけ合う。

とくに、技のかけ合いはたいへんエキサイティングで、ボクは「痛いスリーパーホールド」を身を持って覚えました。試しにかけられてみたい人は、お手紙ください。

重大発表が次号にある！

というわけで今月はオシマイ。来月号では本誌の特集に合わせて、すこし怖いことをやろうと思っているんだけど……それといっしょに、ちょっと重大なことを発表するから、ぜひとも見逃さないでくれたまえ。それでは……来月号でまた会おう！

ファミんこ塾

[FAMINKO-JUKU]

競争の激しいこの世界。本当に練りこまれた1本を期待している。

今月の課題

迷宮寺院ダババ
（コナミ）

勇士の紋章
ディープダンジョン
（DOG）

リフレクトワールド
（イーストキューブ）

コナミ ディスク 2,980円

文／TAKE ON!

ダババ……なんといい響きなんだろう。名前ばかりでなく、ゲーム内容もお楽しみにしてほしい！

寝耳にダババ

6月号の仕事の疲れをいやすために、ボクは自宅でHPを回復していた……。「もっと装備を充実させたほうがいいな…… "はやぶさのシャーペン" かな？ それとも "ロトのワープロ" にするか……でもあれは値がはるからなぁ」そんな、ありもしないことを考えていたら㊥から電話がかかってきた。

Ⓣ「はい、TAKE ON!ですけど……。何ですか？ 連休くらい……」

㊥「……ダババ……」

電話は切れた。ボクは "ダババ" の謎を探るために、一路 "キメラの定期" でBEEP編集室へ向かったのである。

Ⓣ「"ダババ" って何です？ ファミコンの予定にはそんなのなかったはずじゃあ……これですか」

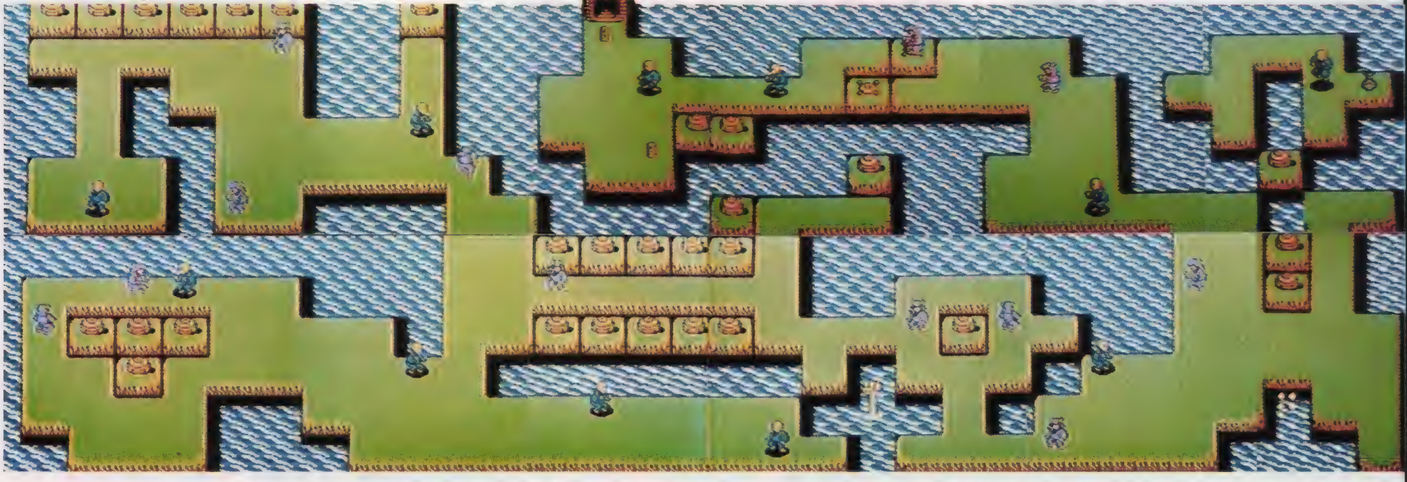
渡された "ダババ" をプレイしてみて、ボクは目から網膜が落ちて失明しそうになってしまった。

「何だ！ このゲームは。コナミはグリーンベレーやニコルで目を引いておいて、こんな伏兵を用意していたのか！」

斬新なインド民謡調BGMにのって展開する、アクションとパズルのナイスバランス。そして思わ

ガリー寺院 1—0

まずジャンプの練習をしよう。練習するときは人気のない広場でやるといいぞ。この面でカンをつかんでおこう。右上にトラップがあるので注意。



1—3

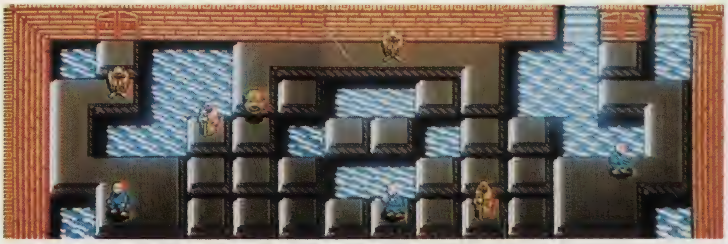
ここは時間で谷がせまってくる時間制限つきパズルだ。封印の場所がわかったらイッキにいこう。青玉も出るぞ。

1—1

敵を無視して右側の封印を全部あけてしまおう。隠れキャラはそのあと探せばいいじゃないか。弾をよけるタイミングをつかもう。

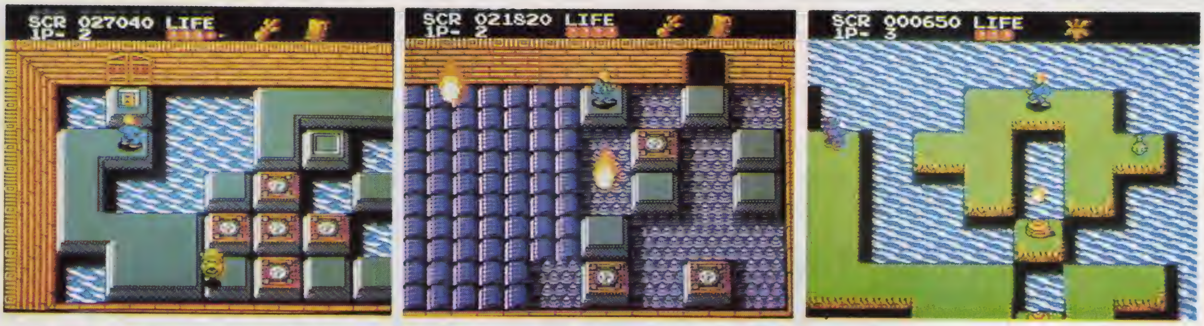
1—4

扉が2つある。片方は1—3にもどってしまうぞ。次はボス面なので体力を減らさないように！ まだまだ楽たね



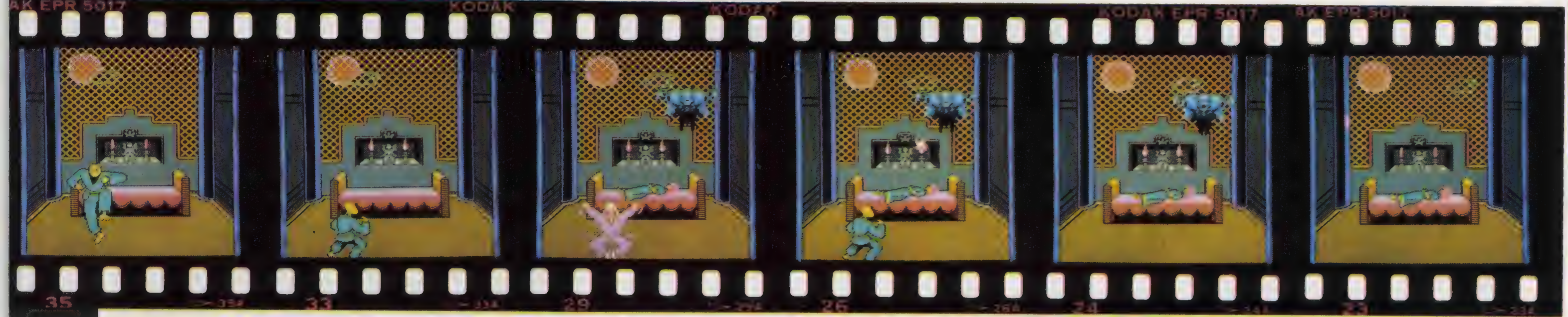
1—2

左端の数珠をとってボーリングを楽しもう。教典を取る時に谷間にはまってトッピンシャンしないように。右側には護符があるからとり忘れないように！



ず笑ってしまう敵ボスキャラ。タイトルの〝迷宮寺院ダババ〟というのが、作品世界のすべてを語っているといっても華厳の滝ではない。それではフタを開けてみよう。

シヴァよライドンを倒し、ターニャを救え！

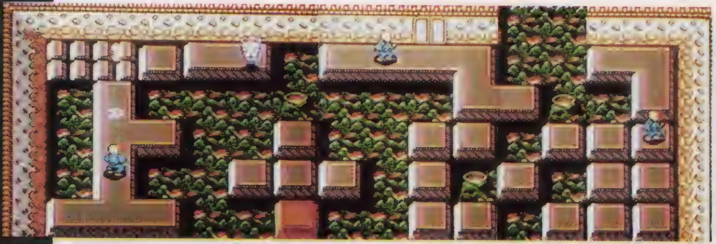


ビマラ寺院　2―0

火山だ火山だボボボボボッ、ゴール近くて護符か手に入るぞ。出口に足場を作るには、どこかに弾をしこたまくれてやればよい

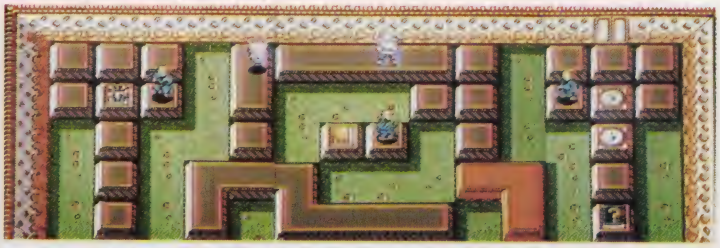
2―3

トリフル谷攻撃と火山のボボボ。火山の近くに１ＵＰがあるから慎重にいこう　死ぬ時も１ＵＰを取ってから死ぬようにすれば……



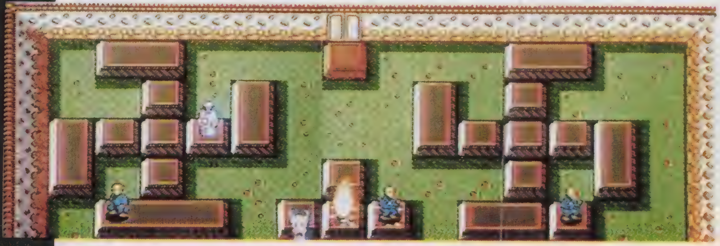
2―1

２倍ジャンプを使う局面が多くなってくるのでトチって下に落ちないでね。それから火の玉はやっつけられるぞ。



2―4

左の卍にツボがあるので取っておこう。炎をよけながら封印をあけるまではいいとして、扉に橋をかけるのはどうするんだろうね。



2―2

数珠がとれる。それから護符もあるぞ　そのかわり封印の数が多いから苦戦を強いられるかもしれない……

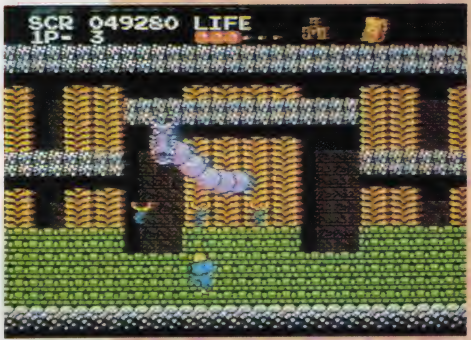
設定ダババ

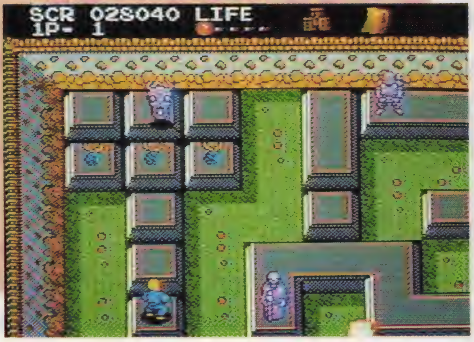
買った人はオープニングデモを見てくれ! 説明するよりわかりやすいぞ。買ってない人は、購買意欲を盛りあげてあげるからね。

パータリプトラの村にそびえる迷宮寺院"ダババ"。この寺院は、その昔高僧が邪神ダババを封じこめたといい伝えられている。

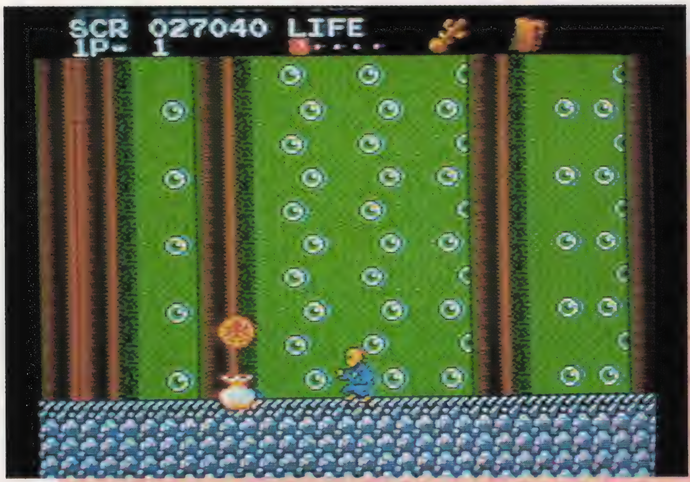
スーリア寺院ではシヴァとライドンという2人の若者が、老僧ヴィマラのもとで修行に励んでいた。しかし研究熱心なライドンは、見ちゃいけないっていわれている経典をあけちゃって、邪神ダババを復活させ、こともあろうに師匠ヴィマラを殺し、1人娘のターニャを連れ去ってしまうという、オキテ破りの暴挙に出たわけだ。

これで正義の怒りを燃やさないヤツは人間じゃない!というわけで、シヴァはライドン&ダババとの変則バトルロイヤルに挑む!





▲エリア2のボス。動きのパターンは[illegible]だから、倒しやすい
◀出口は開いてるけど、どうやって行けば……ボーゼン!
▶護符を取ると、3匹の[illegible]が出て[illegible]



大神殿の1面ボス、[illegible]。ベロ出してる時に[illegible]に触れると食べられちゃうぞ。口を閉じている時に[illegible]!

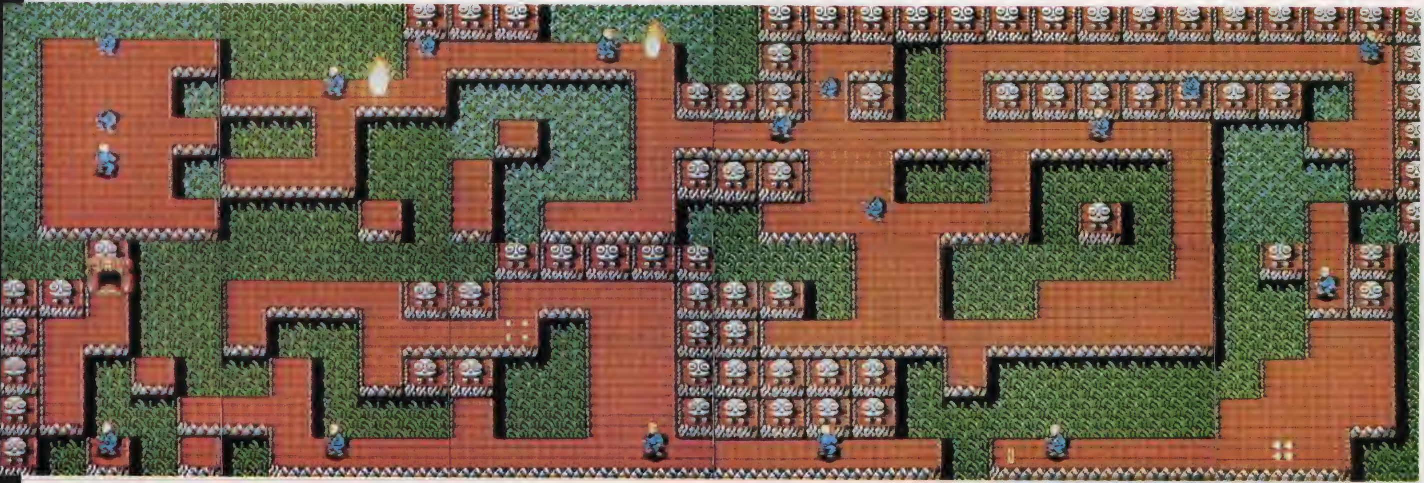
実際ダババ

　マイキャラ"シヴァ"を操作して、さまざまな敵と戦いながら迷宮の謎を解き明かし、ターニャを救えばいいんだ。"敵と戦いながら"というのがミソ。敵のドツキや火線をくぐりぬけて、迷宮を解いていくわけ。
　シヴァの移動はジャンプのみ、Qバートのように1マスずつジャンプしていくのだ。Aボタンがその場ジャンプ、Bボタンが武器の使用、Aボタン+✚で2段ジャンプだよ。
　シヴァが活躍する舞台は全部で4エリアだ。各エリアは寺院の入口と寺院内部で構成され、寺院のどんづまりにはボスがひかえているぞ。エリア4がライドンの本拠地、ダババ寺院になっている。
　寺院内は、扉に入ることで次の部屋へ進めるのだが、大体の扉は閉まっていたり、見えなかったりするので、扉を開けるアイテム"経典"を探さなければいけないんだ。そしてその経典を出すためにはパズルをしなくてはいけないワケ。
　つまり、隠されている封印のプレートをすべて出したり、敵を何匹か倒したりといった、一定条件を満たさなくてはいけないんだ。
　エリアの最後のボスの部屋は、対マン勝負！　やっつけて封印をしてしまおう。こんな要領で、敵とパズルの難度は、しりあがり寿していく……。操作に早く慣れてほしい。

アイテムはいくらでも出てくるから、へつに取らなくてもいい

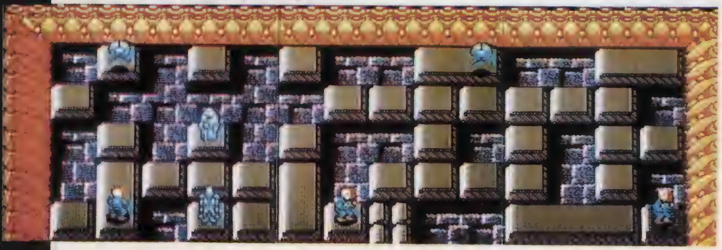
ガルダ寺院　3—0

このへんまでくると、どれがトラップか、なんてことがうすうすわかるようになってるかもしれないが、右上の大トラップは気づくまい あとこの面を抜けるためには鍵が必要だ



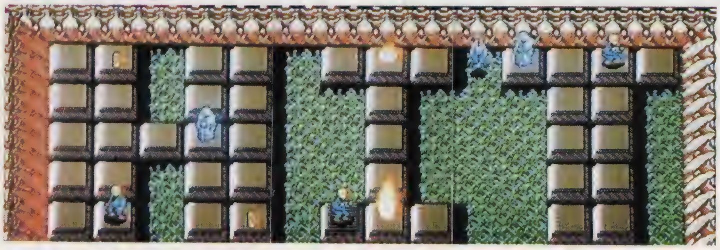
3—3

お得な護布が手に入るぞ。しかし、それよりも何よりも見真鏡を探せ！　これがないと3—4がクリアできないのだ。



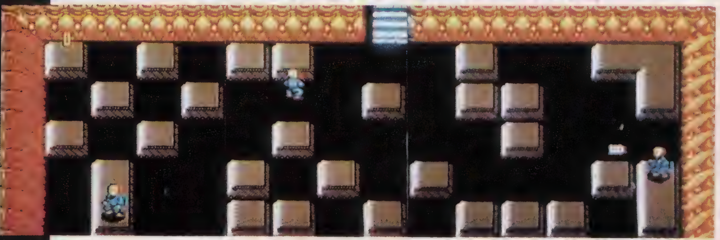
3—1

どうってことのない面だけど、封印をあけただけでは扉が開かないぞ。逃げまわらずに戦うのだ！



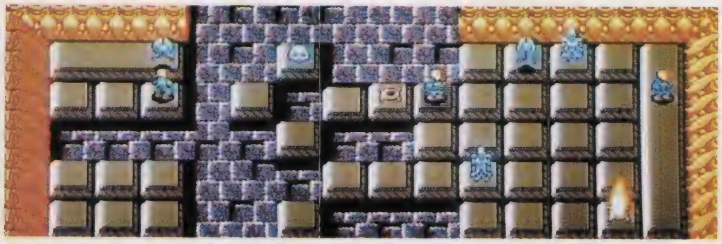
3—4

ブラックホール！　鏡を取った人はクリアできるけど、やっぱり穴が2つ開くのでループしたい人はループしてくれ。武器もいろいろ出るのでよりどりみどりだ。



3—2

数珠が出る。取ってもいいんだけど地続きの敵が倒せないのでこまるかもしれない。封印も多いし、ちょっと苦労するかな？



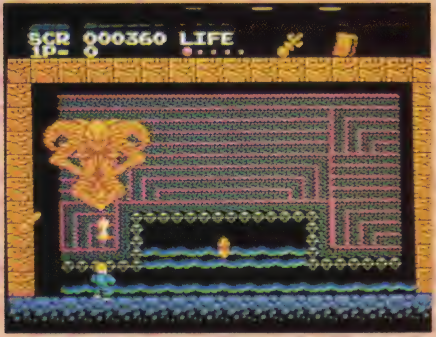
独創ダババ

はっきりいって、技なんてほとんどない！

それはナゼかというと、ゲームの構造がたけじゅんだから、もとい単純だからだ。移動は4方向とマス単位、隠れキャラも敵を倒すか、プレートをフンフン踏めば出てくるしね。

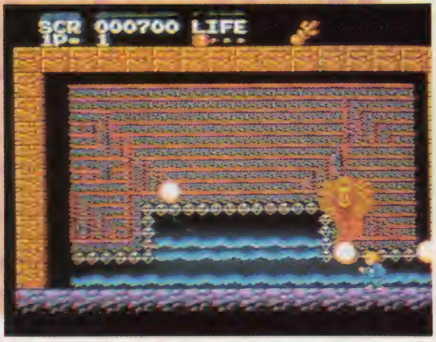
しいていえば、2段ジャンプの使い分けが大切かな？ コントロールボタンをフンフンやっているだけでは、アッという間に炎に当たったり、敵にドツかれてやられるぞ！ 2段ジャンプを臨機応変に使いこなせるようになれば、あとはそこそこの反射神経（これがじつは問題かな?!）があれば、アッという間にエリア4までは行けるだろう……。

エリア4は部屋数も多いし、キミのゲームスピリットを燃やしてくれるに違いない。あとボスキャラの、弾の当たらないポイントを見つけること！ これなら、ライドンやダババをかんたんに倒せるぜ。クリアに時間はかからないよ。



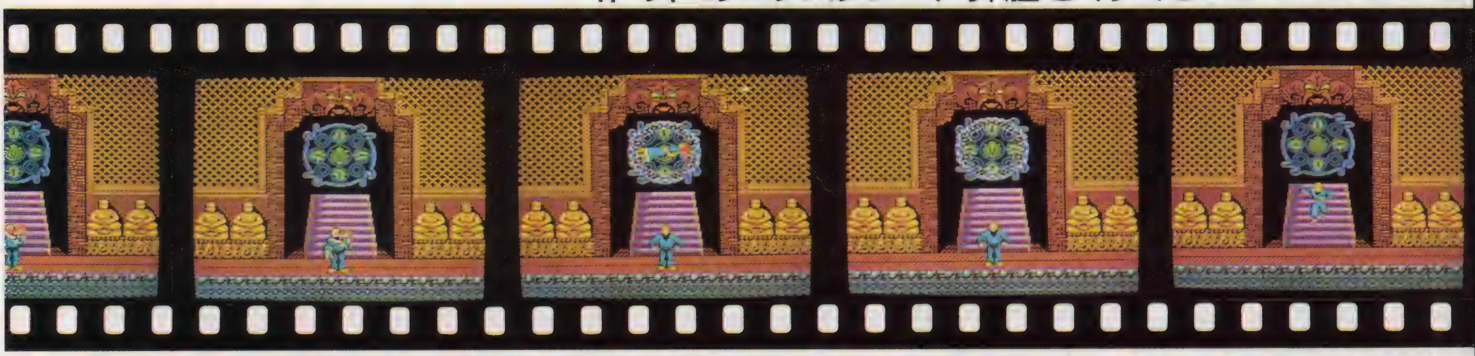
▲最後の敵ダババ！ どこかに弾の当らないポイントがあるから、早めに見つけておこう。

▼連続谷は、タイミングを見てピョンピョンピョンと跳び越えればいいぞ



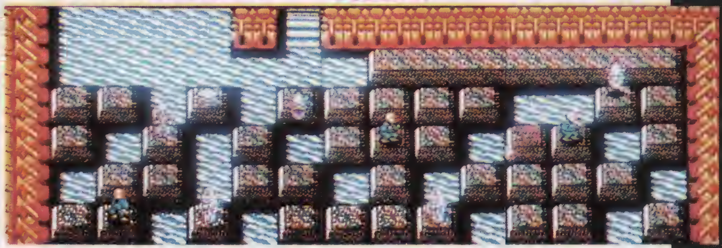
▶エリア4のボス、ライドン。この写真の位置は、とてもおいしいのだ

1ドットのエクスタシー！ 鼻腔をくすぐるエンディングデモ



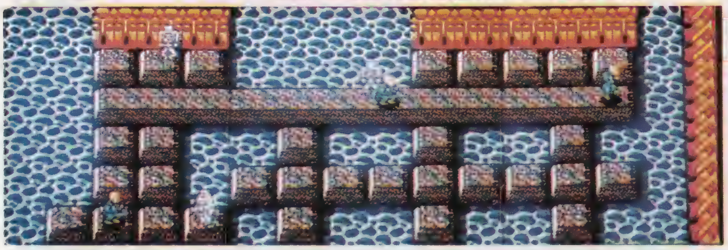
ダババ寺院内部 4―1

さあ、ここからが本番だ。左の敵にはかまわずにまず右の封印をあけてしまえば楽になるだろう。敵は狙って撃ってくるから、ひんぱんに動いて攻撃をかわそう。



4―3

数珠をとってボーリング攻撃でバシバシやっちゃえ。封印かと思って開けてみると火を吹く新種のトラップが登場するぞ。

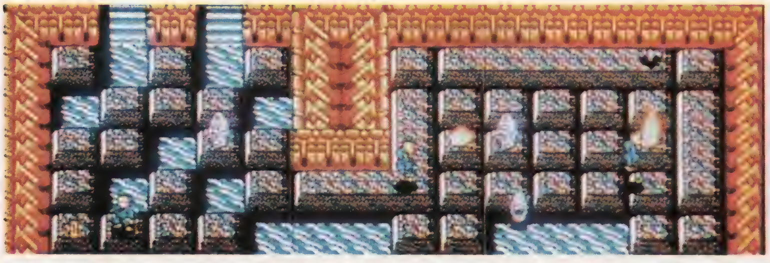


4―2

つらいけど左半分の封印を全部あけてしまおう。全滅アイテムはあまり役に立たないだろう。カルテット（4連）谷はよーくタイミングをみて行こう。

4―4

さっさと右側に行って封印をあけてしまえば楽な面だ。やっぱりここも数珠をもっていると楽だぞ。ゴロンゴロン。でもループの危険はあるぞ。



堪能ダババ

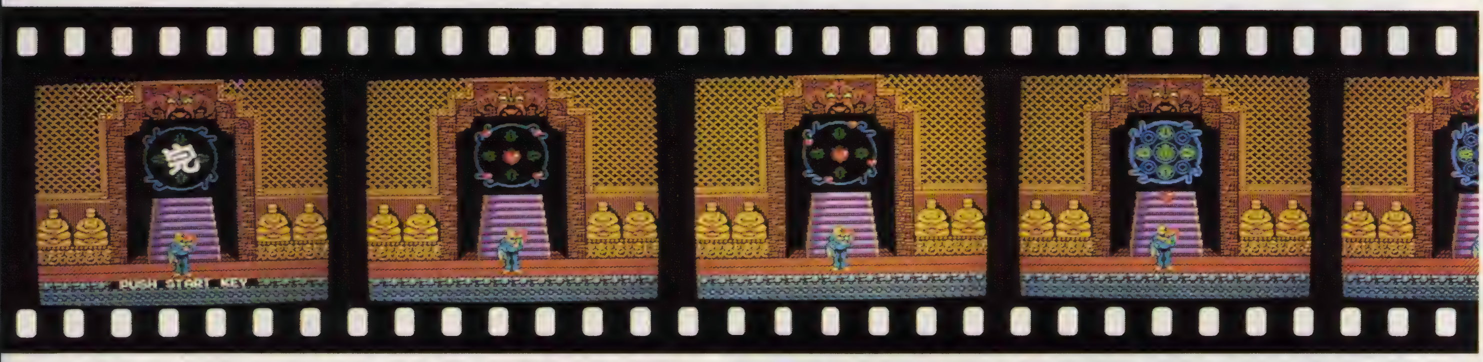
ヨイショしてるんじゃなくて、ボクは迷宮寺院ダババが好きだ。なぜか？　ひと口にいうと、統一感のある作品世界と熱中できるゲームバランスってとこかな。そりゃ真面目に考えると〝インド人もビックリ〟の内容だけど、ゲームシステム、敵キャラ、そしてBGMが相乗効果をあげて、エキセントリックでユーモラスな雰囲気を作っていると思う。

ゲームバランスは、人によっては「やさしい」というかもしれないけど、各エリアのボスの奇抜さ、そして〝ドットのエクスタシー〟ともいえるエンディングは、難易度を差し引いても十分に楽しませてくれるといっても華厳の……！

先月号でも似たようなことをいったけど、熱中できるソフトってやり終わった後にインパクトがあり、一塊の印象がジーンと残るんだよね。そういうソフトなら、投入時間が長かろうと短かろうと、関係ないとボクは思う。そんなに長時間ハマリたかったら〝○えプ○〟でもやってなさい。

ともあれ〝ダババ〟には驚かされ、また楽しませてもらいました。あるゲーマーは、「コナミは〝ドラキュラ〟で終わった……」などと知ったふうなことをいってたけど、そんなことないよ！　まだまだこれからコナミは盛り上がっていきそうだ。以降の新作にも期待をしてますよ！

▲エリア3のボス。これが強敵！　ライトンよりも強いくらい　生み落とす子供を消しつつ、上方を撃つんだ。

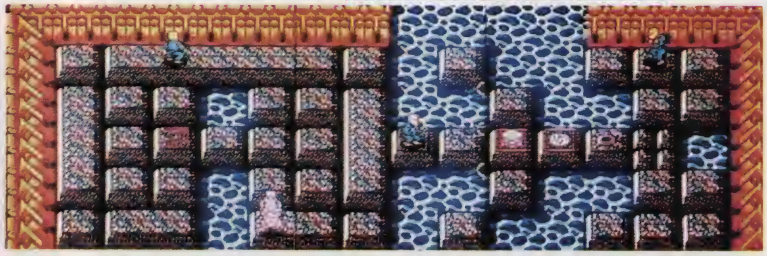


4—7

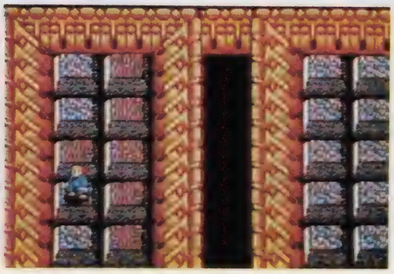
前の面で数珠をとっている人は役に立たないのでさっさと護符に切り換えよう。ここは行く順番を考えないと封印が開けられないようにできているので注意。

4—5

これはきびしい！　道の真ん中に敵がすわりこんでいるし、パクパクパネル(谷)の上で方向転換しなくちゃいけなかったり大変だ！　ハマルぞお！



4—8



うおっ！　つぼだ。これでボスとの対決も少しは楽だね。ところでどうやればこの面に来れるのだろうか……？　うーん。

4—6

左端にツボがあるのがうれしい。炎のカーテンをくぐって取りにいこう。連続谷はいつものタイミングで。封印が広範囲にあるから気をつけていこうね。

DOG ディスク　5月29日発売　3,400円

文／我流子　©ハミングバード

大好評だった前作を超えることができるか!?　難易度もグーンとアップして今参上する!!

魔洞戦記 ―勇士の紋章

あのディープダンジョンが、よりパワーアップして帰ってきた。今回は地上が4階で地下ダンジョンが4階だ。前作の地下7階よりもフロア数も多いし、あらゆるところでディープダンジョンを超えているといってもいいすぎではないだろう。基本的なシステムに変更はないので、マニュアル的な紹介はやめて、要点だけをまとめてみよう。

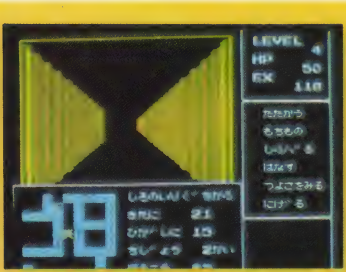
●前作との関連性

ディープダンジョン勇士の紋章では、前作で育てたキャラクターが使えるのだ。前作をやった人は多少楽だよ。引き続き感情移入できるのはとても嬉しいことだね。

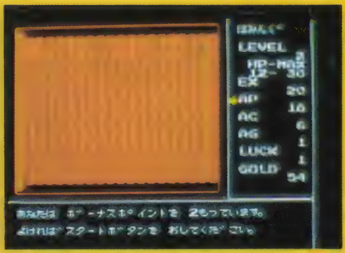
●難易度

ゲームの難易度は、前作を1週間で解いた人は3週間ぐらいかかるという。だいたい前作の3倍の時間がかかると考えればよいだろう。

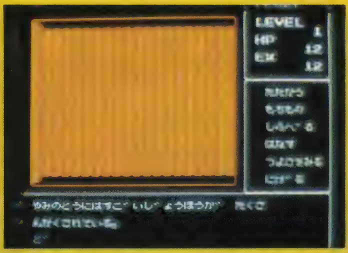
地下に降りるのはレベル10ぐらいになってからのほうが無難。ゲームをクリアするにはレベル20は必要だし、そのうえダンジョンの中の必要なアイテムをすべて持っていても、最後の敵は相当強いので倒すのに苦労するそうだ。こ



地上1階で、てかがみを手に入れれば、自分の位置を確認できる。これは必ず手に入れておきたい。



やった！　レベルアップ。ボーナスポイントは、どこにふり分けようかなー。

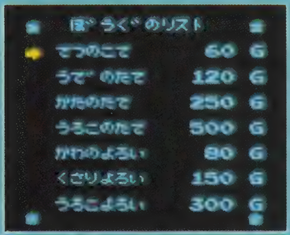


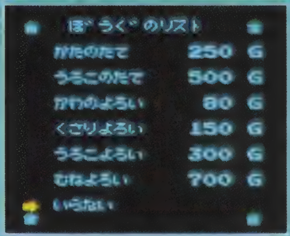
闇の塔とは、はたしてどこか？

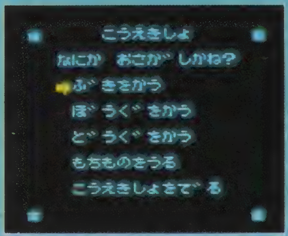
地上1階にて。そのヒントどおりに行ってみると、てかがみが落ちているぞ。

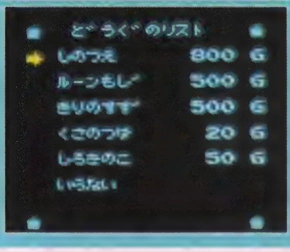
武器、防具、道具リストもみてね！

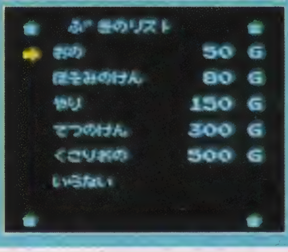
さあ、ゲームの開始だ。最初にやることは、やはり装備をそろえること。よく考えて、お買い物を！





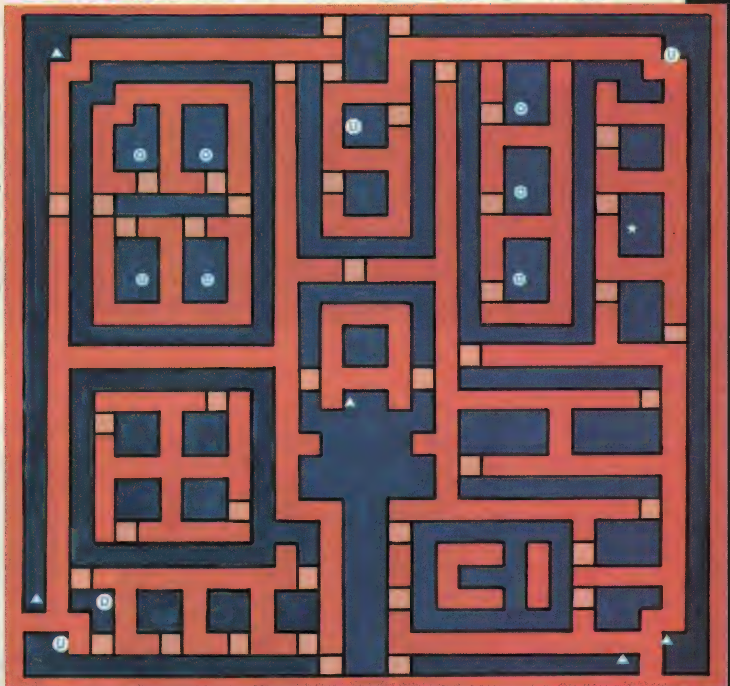






地上1階完全マップ

◎……宝物　△……情報　☆……てかがみ
Ⓤ……上る階段　Ⓓ……下る階段



のへんが3倍かかる所以だろうね。

●コマンドについて

コマンドでの相違点は、装備という考え方がはいったところだろう。たとえどんなに良い武器や素晴らしい防具を持っていても、装備コマンドを使って身につけないと効き目がないのだ。そういう点で、より本格的RPGに近づいたといえる。

●ボーナスポイント制について

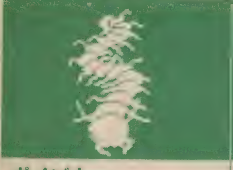
レベルアップ時に、珍しいシステムが君を待っている。それが、ボーナスポイント制だ。レベルが上がるたびに2～4ポイントがプレイヤーに与えられ、そのポイントをアーマークラス、アタックポイント、アジリティ、ラックのどれかにふり分けることができるのだ。アーマークラスを高くすれば、敵から受けるダメージを少なくできるし、アタックポイントを高くすれば敵に攻撃が当たったときダメージを大きくできる。またアジリティを高くすれば、敵より素早く攻撃できるようになるし、ラックを高くすると魔法がかかりやすくなったり、敵から逃げられる確率が高くなるのだ。

このように自分のキャラクターを好きなように造ることができるのだ。ディスクに3人まで登録できるのでアタックポイントの異常に高いコナンタイプとか、ラックのたいへん高いキャラクターで魔法使いタイプ等……別の楽しみ方をしてもおもしろいだろう。

●モンスターについて

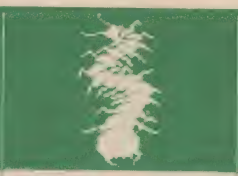
勇士の紋章ではモンスターの総

より迫力を増したダンジョンモンスター

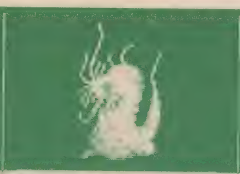


ポイゾナー（地上2F／HP30）
地上1Fの毒むかでよりも、さらにパワーアップ。攻撃力も毒も、毒むかでの倍以上。気をつけたい。

人喰い虎（地上1F／HP25）
古代、この城近辺に生息し、あらゆる動物を喰い荒らしてきた。鋭い牙と爪を持っているので、とても怖い敵だ。

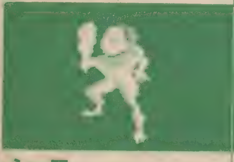


毒むかで（地上1F／HP15）
暗くジメジメした場所を好み、死者の腐肉を喰い荒らす。毒を持っているので、早めに勝負したい。

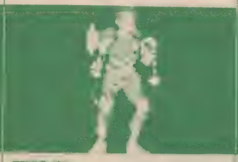


ジェル（地上1F／HP10）
巨大なナメクジと思えばよい。動きは鈍いし、地上1Fでの最弱モンスター。

がいこつ（地上1F／HP20）
その昔、この城の中で死に絶えた戦士の亡霊。魔王の魔法でよみがえった。たいして強くない。



シーフ（地上3F／HP60）
妖界からやってきた、小人モンスター。頭がよく、おまけにすばしっこい。GOLDを盗まれないようにしよう。



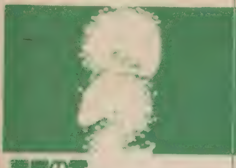
冒険者（地上3F／HP90）
地上2Fに出てくる冒険者と、基本的には同じ。ただし、HP、攻撃、敏速性は、前出のモンスターとは大違い！

デスフライ（地上3F／HP29）
ハエの巨大化モンスター。毒針や、急降下攻撃が得意。強力な毒からのがれるには、やはり白キノコか1番。

おおどくばち（地上2F／HP25）
ハチの巨大化したモンスター。鋭い針と、猛毒による攻撃は、巨象さえも倒すことができるというが……。

魔界の虎（地上2F／HP40）
魔王によって魔界から呼びだされた虎のモンスター。鋭い爪の一撃は脅威！ HPも攻撃力も強い。

冒険者（地上2F／HP45）
誇り高き勇士のなれのはて。しかし、その攻撃力は地上2Fでも抜群のものを持っている。体力も大きいぞ。



悪魔の霊（地上4F／HP110）
邪悪な生き物の怨念がこもった魂。魔王の魔力により悪魔の力をさずかる。実体がないので、攻撃は困難。

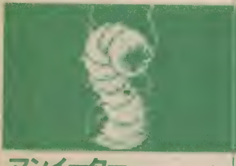
魔王の兵士（地上2F／HP35）
闇の中でも遠くを見わたせる透視力と発達した聴覚を持つ。近づく者は、魔王によって呪いをかけられた剣で攻撃してくる。

がいこつの騎士（地上2F／HP35）
魔王の呪いをうけた剣と、鋼鉄の盾を持っている。地上2Fのモンスターの中でも、手強い敵だ。

箱の化け物（地上3F／HP60）
なんだか笑っちゃうけど、本当は、妖界のカメリアンが化けた姿。欲にかられた勇士をえじきにする。

戦士の霊（地上3F／HP75）
肉体がない霊体なので、武器での攻撃は……。しかし、強い光や、燃える炎熱には弱いらしい……。

メイジ（地上3F／HP60）
魔王に操られる魔女。魔法のつえで魔法をかけてくるので要注意。逃げ足もスバヤイから、早めに倒そう。



マンイーター（地下2F／HP190）
生きた人間を食べる、大みみず。動きはのろいが、猛毒を持っている。白きのこを持ってないときは、相手にしないほうがよい。

冒険者（地下2F／HP260）
さすがにここまで来た戦士だけあって、この階最大の力を持つ。とにかくレベルを上げて、まっとうに倒すしかない。

ナイトソード（地下2F／HP230）
別世界から送りこまれた霊体。こいつには"闇の剣"や"火の剣"などの魔力を持った武器が必要。レベルを吸うぞ。

大こうもり（地下1F／HP110）
地下の洞窟にひそむ、吸血こうもり。2メートルもあるクセに動きはスバヤイ。剣やヤリは通用しにくい。

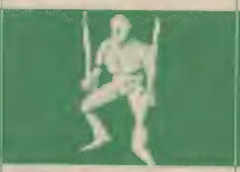
冒険者（地下1F／HP170）
魔王により操られている。元勇剣士。攻撃力も守備力も強力だ！ 魔法を使ってこないのが安心材料ではあるが……。

とかげの戦士（地下1F／HP130）
魔王の魔力により戦士となったとかげ。魔法を使って攻撃してくるので、先に魔法を封じてしまいたい。

デーモン（地下3F／HP400）
人間の魂を集めることに執念をもやす。この階で最強のモンスターだから、こちらの魔法など、ほとんど効かない。

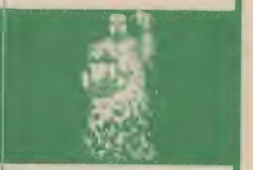
魔王の目（地下3F／HP260）
魔王の手下の中で、最も不気味なヤツ。その特異な容姿のせいで攻撃に向いてないが、強力な毒を持っているので要注意。

闇の僧侶（地下3F／HP350）
魔王により、すべての魔法をさずかった。こちらの魔法はほとんど効かない。先制攻撃でダメージを与えるしかないのでは。

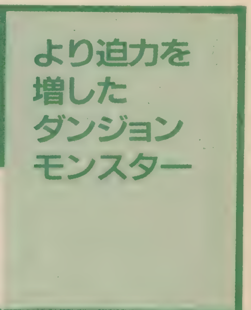


夜の剣士（地下3F／HP300）
機械じかけの剣士が闇の僧侶の魔法で操られている。重い武器を使っての戦いが得意。なかなか手強い。

夜の王女（地下3F／HP350）
元は善良な妖精だったが、暗い迷宮が彼女を変えた。あらゆる魔法で攻撃してくるので、ルーン文字は必需品。



地の精（地下3F／HP300）
前作にも出てきたが、唯一生き残ったようだ。死のつえの魔法が得意。こちらはルーン文字を使って対抗しよう。



数は約60種類、今回はモンスターのグラフィックを強化して前作以上の視覚効果を狙っている。またモンスターはセットアップされているので、強い敵がいる場所は避けてもよいだろう。

今回はキャラクターのレベルに合わせてモンスターが出てくるので、弱い敵と戦わなければならないという苦痛は取り除かれている。モンスターのなかにはキャラクターのレベルをドレイン（レベルを吸い取って下げてしまうこと）するモンスターもいるので気をつけよう。このモンスターに対抗するにはあるアイテムが必要で、そういったアイテム探しも大切なことだぞ。

●アイテムについて

モンスターを倒すと、たまにアイテムを持っている敵がいる。前作にはゴミの山というものがあったが勇士の紋章では宝の箱に変わっている。

また、持ち物は6個しか持てないので、なるべく高いものを拾っておこう。一度拾うと、売ることしかできないので、もし安いものの後にものすごく高いものが見つかっても、あきらめるしかないのだ。しかし、ゲーム中に絶対必要なアイテムの場合は、持ち物を捨てて交換することができるので助かる(?)ぞ。また、呪われたアイテムが出てくるが、それは自分で身につけてからのお楽しみということにしておこう。

ダンジョンの恐怖

ディープダンジョン勇士の紋章

では、歩くとダメージをくらうイバラの道や、落とし穴等が君を待ちかまえているのだ。しかし怖がることもないぞ。前作と同様に冒険者が君の手助けをしてくれるだろうし、ある場所の壁にはヒントも書かれていたりするからだ。またある階には謎の石像がある。これは触れるとヒットポイントを回復してくれるタイプ、その反対にダメージをおってしまうタイプ、体に入っている毒を取り除いてくれるタイプ、毒を浴びせるものの4つがあるので気をつけよう。レベルを上げるためのよい戦い方として、きずを回復してくれる石像のそばで戦うというのがある。これはとても便利だ。利用しない手はないだろう。

店で売っているアイテムのなかでとくに買っておきたいものを挙げてみよう。

○霧の鈴

敵を眠らせる呪文を使うことができる。ヒットポイント3を消費。この呪文はみんなの知ってるゲームでいえばKATINOやラリホーに相当する。これを使えば、強い敵と戦うときは敵を眠らせボコボコにできる。

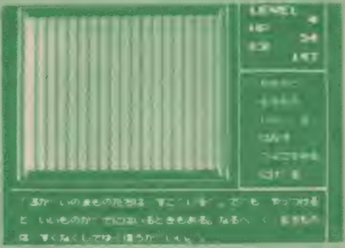
○ルーン文字

魔法を封じ込める呪文が使える。ヒットポイント3を消費。この呪文はMONTINOやマホトーンというやつに相当する。これがかかれば魔法をかけてくる敵など、オイシクてしょうがないだろう。魔法の効果を最大限に活用したい人は、アジリティとラックを高くしていくことが必要となってくるだろう。

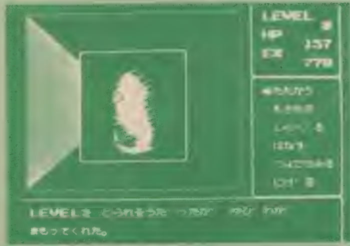
かんたんに書いてはきたが、製作者の意気込みが細かいところにも感じられるので前作をプレイした人はもちろんのこと、初めてプレイする人も感情移入しやすくてお買い得度は高いよ。

地上4階に石像があった。石像には4種あるから、どれがどの種類なのか見極めよう。

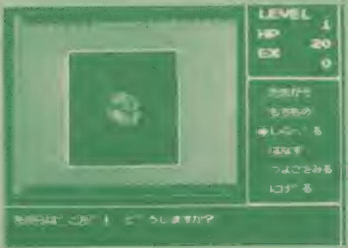
"つきのたて"とは、いったいどこにあるのか。また、冒険者に会うと何の情報が手に入るのだろうか。



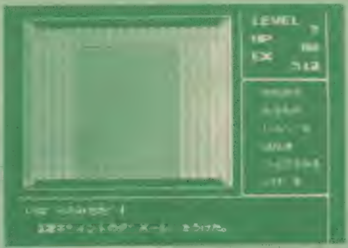
地上3階は、本当にオイシイんだけど、敵はやたらと強いからなかなか倒せないぞ。2、3匹倒せばもう楽ちん！



指輪のアイテムさえあれば、こういう敵の攻撃もなんのその。勇敢なのであーる



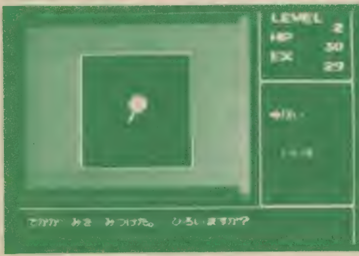
宝箱には、ゴールドだけでなく、いいものが入っているかもしれない。とりあえず"しらべる"ことにしよう。



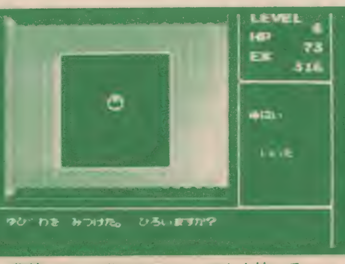
いばらの道は体力が、みるみるダウン！ これを防ぐアイテムは、どこかにないものだろうか？

おっ、これは体力回復の石像だった。このまわりで戦闘をくり返せば、安全だしレベルアップも楽にできるぞ。

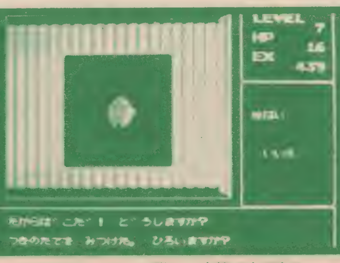
地上ではアイテムを探せ！



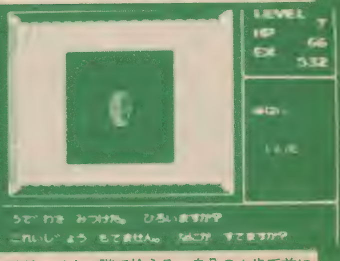
てかがみ 地上1階にある。これは、自分の現在位置を表示してくれる。マップを参考に、たどりついてくれ！



指輪 地上3階で手に入る。これを持っていると、レベルを吸いとるモンスターから守ってくれる。



つきのたて 地上2階の、宝箱の中にある。これがないと、地上3階で冒険者とお話ができないのだ。



腕輪 地上4階で拾える。自分の1歩手前に"何かあるぞ"と教えてくれるぞ。

リフレクトワールド

イーストキューブ　ディスク 3,200円

文／パックマンの鼻

もう1つの地球―リフレクトワールドを救うため、装備を固めてMFVに乗りこもう！

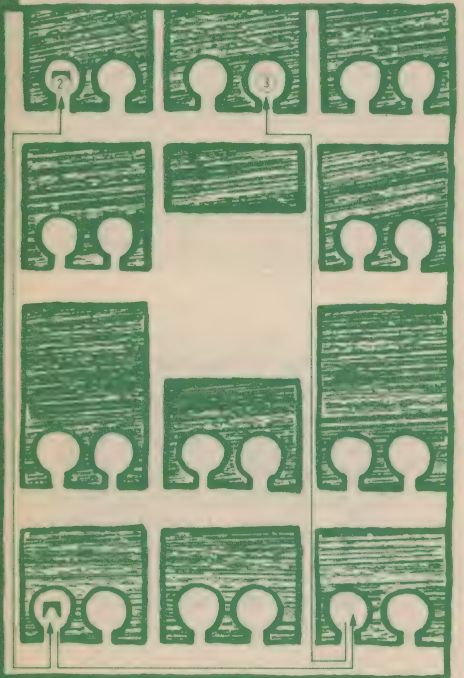
もう1つの地球「リフレクトワールド」

ゲームは、発信源も定かではない深宇宙よりのメッセージで始まった。そのメッセージの内容はSOSだった。「もう1つの地球の人類は、『闘う』という感情を取り去る方法を発見した。しかし、そのことを喜ばぬ人々が反乱を起こしたのだ。それも自らの肉体を変化させ化物となって……」じつはこのSOSは地球から発信されたものだった。

広大な宇宙空間には、地球とそっくり同じ星がいくつかあり、それぞれの星の運命がおたがいに絡み合っている。そして1つの星のバランスが崩れると、他の星も滅びてしまうという恐ろしい説もあるのだ。もう1つの地球『リフレクトワールド』をゲームの舞台として、宇宙を救う戦闘をくりひろげよう！

プレイヤーは、装甲ビークルMFV（特殊戦闘車）に乗る。MFVは、主砲、副砲、バリア発生機、燃料タンクなどのさまざまな装備、30種類をフル活用して、敵と対決していくのだ。

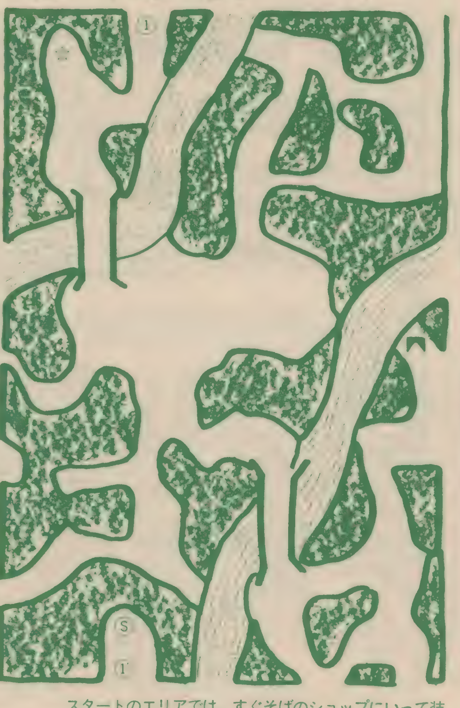
地底ダンジョン1F



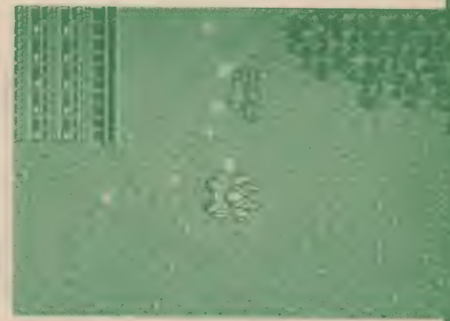
ここで迷ったら一巻の終わり？なので、マップをきちんとみておくこと。また同じ地形の2階もあるぞ!!

スタートのエリア

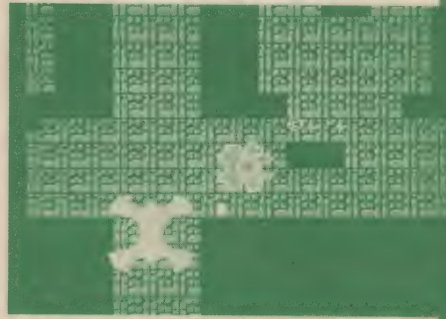
☆スタート　◎グリッド　Ⓕファクトリー　Sショップ



スタートのエリアでは、すぐそばのショップにいって装備を買うこと。ここから長い冒険が始まるのだ。

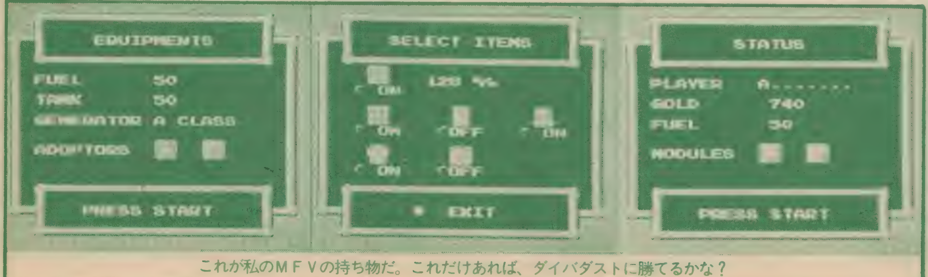


ファイヤーコントロールシステムさえ装備していれば横にいる敵でも、簡単に料理さ!!



おっと中型要塞ミューだ。こいつはまあまあ強いし、一撃離脱戦法をとるから嫌な奴だな。

あいつは地底を守るカルムかな。奴がいるということは、きっと何かあるに違いない。



これが私のMFVの持ち物だ。これだけあれば、ダイバダストに勝てるかな？

武器・アイテムが攻略のカギ

闘いを好み、肉体を変化させた人類を操る謎の敵巨大要塞ダイバダストを倒し、地球を救うのが最終的な目的だ。しかしダイバダストは平野エリア、森林エリア、山岳エリア、大河エリア、海中エリア、3ダンジョンという、とてつもなく広大な世界のどこかに隠れ潜んでいるのだ。

○アイテム

リフレクトワールドの楽しい点は、今までのロール・プレイング・ゲームと違って、人物ではなく装甲ビークルMFVという乗り物を中心に置いたところだろう。ビーグルの武装を換えていくことによってレベルアップできるようになっている。

○武器

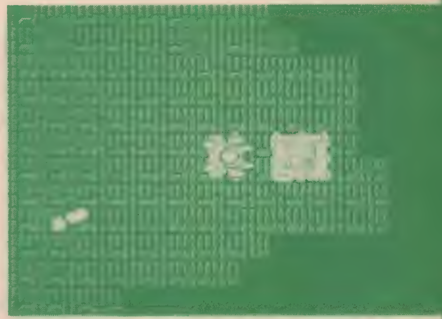
武器には、主砲と副砲の2種類があり、主砲の口径は37ミリ、50ミリ、75ミリ、88ミリ、128ミリの5種類ある。ちなみにこの口径は、第2次世界大戦時のドイツ軍の大砲の種類と同じなんだよね。

主砲の敵に与えるダメージは、37ミリは2、50で3、75で5、88で10、128で16ということになっている。そして88ミリや128ミリの主砲でないと破壊できないという敵の基地が、山岳エリアと海中エリアの2ヵ所ある。そこは破壊しておかないといけない。また主砲のオプションとして2連射になるアダプターがあり、これはショップで買うと高い。しかし、ある地点のファクトリーで、ただでつけてくれるのだ。

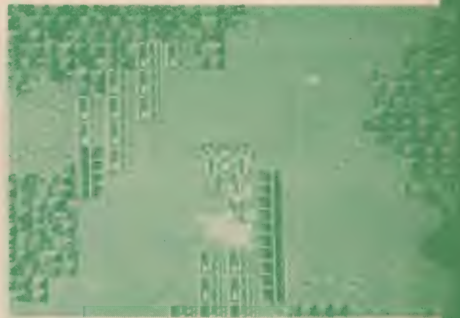
副砲は3方向アダプターがないとつけることができず、これもショップかファクトリーを使う。これにより、前方3方向、後方2方向、前方への広角砲、森林伐採砲の4種類が選択できるようになる。この中でもとくに重要なのが森林伐採砲だろう。これがないと森のエリアで前に1歩も進めないので、お金がたまったらすぐ買うようにしよう。

またジェネレーターというバリアを発生させる装置もある。このジェネレーターがあるとダメージを受けないので、副砲をパワーアップする前に、ジェネレーターをより大きなものへと交換しておこう。しかし、燃料を入れないと働かないという難点があるので燃料消費をきちんとチェックしておこう。

究極兵器としてあるのが、F・C・S（ファイヤー・コントロール・システム）と呼ばれる主砲自



おっと見つけたファクトリー、ここでは海底探査用のダイブモジュールがもらえるぞ。



大河のエリアを航行する、フロートタイプの雄姿。フロートモジュールを見つけよう。

森林地帯を進むときは、きちんと装備を換えて進もうぜ。そうしないと1歩も動けないぞ。

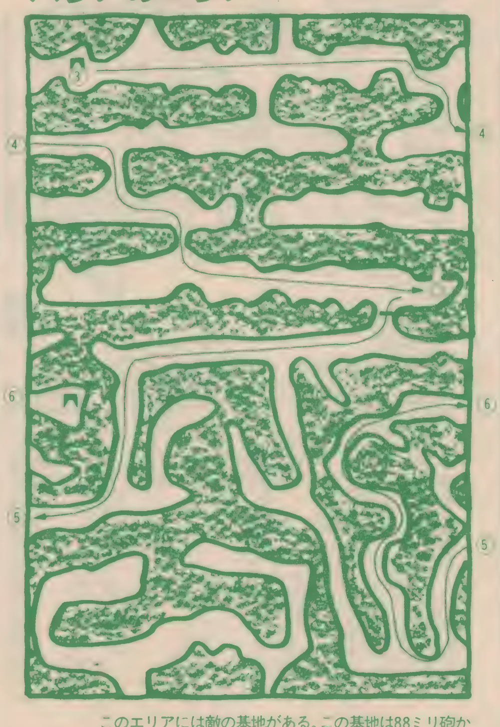
どこかにショップとフロートモジュールをつけてくれるファクトリーがあるぞ。

森のエリア

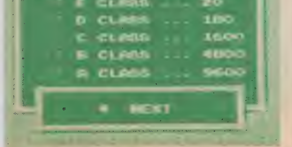
☆スタート　□グリッド　Ⓕファクトリー　Ⓢショップ

ここのエリアは、森林伐採砲でないと通過できないので買っておくこと。フロートモジュールがもらえるぞ。

バリアのエリア



このエリアには敵の基地がある。この基地は88ミリ砲か128ミリ砲でしか破壊できないので装備しておくこと。



大事なバリアを発生させるジェネレーターだ。

バリアグリットを破壊するのは88ミリ砲か128ミリ砲が必要だ。

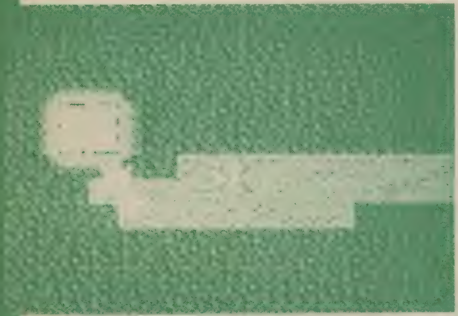
主砲を買い換えるときは、必ず売り飛ばしてから買い換えよう

動照準システムだ。これを装備すると照準内に敵が入れば自動的に敵の方向に弾を飛ばせる。また、E・C・M(エレクトリック・カウンター・メジャー)と呼ばれる電磁波防護壁というシステムがあり、これは敵弾が当たる前に電磁波で妨害するものだ。しかし、E・C・Mは燃料消費が非常に高いので、敵の弾がそれるのを見て楽しんでいるとボコボコにされてしまうぞ。

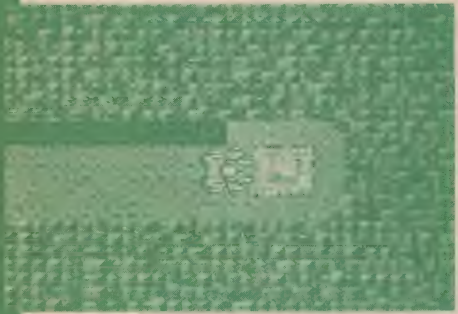
このほかに、ファクトリーでもらうものには、水上航行用のフロートモジュールと水中潜行用のダイブモジュールがある。

マップを覚えるころには…

このゲームは、わりと気軽にできて、敵キャラクターで笑えて、短時間でダイバダストを倒すことができるので、軽く楽しみたい人に向いていると思う。しかし、ゲームがかんたんだといっているわけではないんだ。地道な努力で、地形を覚えるころにはパワーアップもすんでいるという感じなんだ。パワーアップさえ完璧ならば、先へ行っても怖いものはないということなんだ。ダンジョンでこまったらスタート地点だと思うところに何度も入って確かめることも肝心。いかにお金を貯めていい武器、装備をそろえていくか……。これはきみたちの頭で考えること。宇宙を救うという、壮大なロマンを肌で感じてくれ。

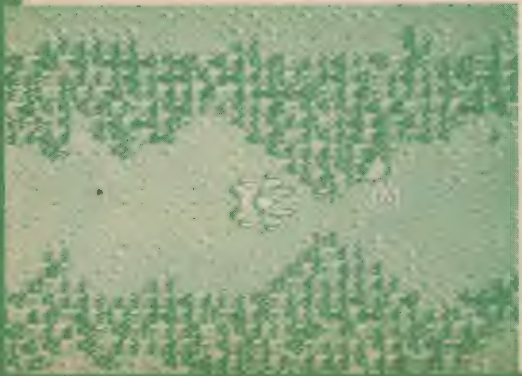


森林地帯をズンズン突き進むＭＦＶだ。前方には貴重なショップがあるぞ。



フロートモジュールをつけてくれるファクトリーだ。これでやっと河川が渡れるぞ。

中型要塞アイミンクスと戦う、ＭＦＶ。奴を倒して100GOLDいただきだ。



こんな狭いところを通ることができるのかな？でも探検していないのはこの先だけだ。

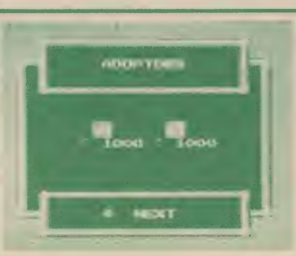
いわゆる敵キャラクター表

NAME アズラクト HP 112 GOLD 136	NAME ミネバルー HP 6 GOLD 50	NAME シグ HP 10 GOLD 10

NAME キラー HP 1 GOLD 10	NAME キャプコ HP 64 GOLD 50	NAME グラストール HP 58 GOLD 50	NAME ロイデ HP 122 GOLD 70

NAME ザイガス HP 4 GOLD 10	NAME ガンテス HP 64 GOLD 40	NAME フルュード HP 74 GOLD 60	NAME スイフト HP 2 GOLD 10

でかいタンクさえあれば、バリアが長時間使えるぞ!!



このアダプターは、買うよりファクトリーでつけてもらおう。

タンクが空では意味がないのでつねにマンタンにしておこう。

全部揃ったときに君を破壊できるような奴はどこにもいない。

TAKE ON!の一撃離脱うー!

めくるめく最終会(最初で最後だ)

このコーナーは、
ある企画が突然ボツってしまったため、
天下一品のお調子ゲーマー"TAKE ON!"が
急遽ひねりだしたものである。
それほど彼の"悪魔城ドラキュラ"に
対する思い入れは深く、
不快な感じさえある!?

企画・構成・文/TAKE ON!
協力/わかもと 題材 悪魔城ドラキュラ(コナミ FCD)

●またたく間に……

とうとうTAKE ON!の一撃離脱うー!のコーナーも最終会。いままでたくさんのおハガキありがとう……とかいって、じつは単発のコーナーだったりする。

今回は唐突にもコナミの"悪魔城ドラキュラ"を取り上げてみたいと思うんだけど……。

ディスクソフトのいいところは500円で書き換えられるというところだ。このドラキュラも昨年発売されたものだから、"ケースがドラキュラ中リンク"とか"ケースはドラキュラ中ザナック"等ほとんどはもう書き換えられてしまったと思う……。でも、中には死神にはばまれてあきらめちゃった人とか、ドラキュラにシモンを300人ぐらい殺されちゃった人もいるんじゃないかな?

まだ大事にドラキュラを持っている人は、このページを読んで、ぜひドラキュラ城を崩してみてくれい!

対メデューサ作戦

➡メデューサはタイミングよく叩くか、よけるかしよう。慣れれば写真のようにわざと当たって上段に登るなんてこともできちゃう

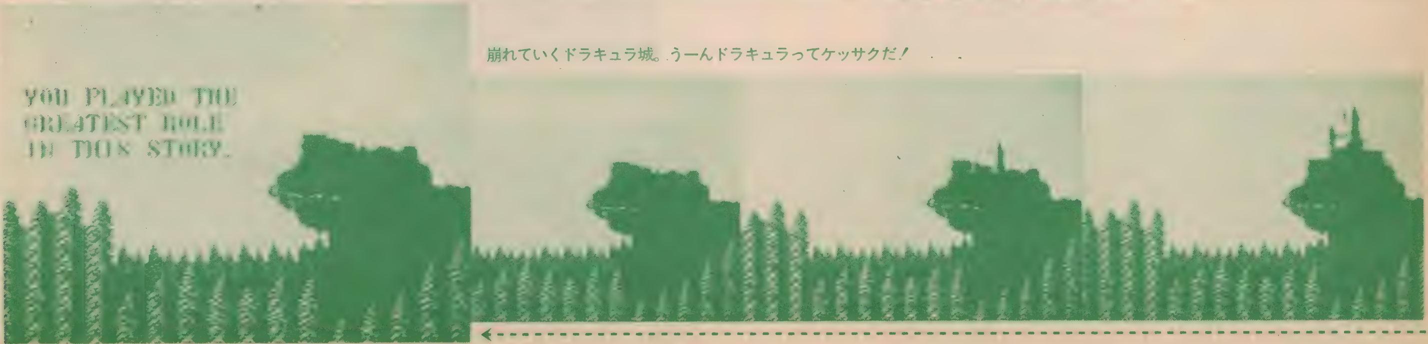
対死神作戦

⬅スクロール技でハートと連射をかせぐ。特殊武器を10回使うとパネルが出るのは有名だよね。十字架をメデューサに当たるように連射しながら前進し、死神と対決だ。カマは十字架でもムチでも消せるから、カマをかき消すように十字架を飛ばそう。当たりそうになったら逃げるんだよ。これって意外に大事。

対ドラキュラ作戦

➡写真のように、聖水と3連射ハネルが出るようにもっていくためには、連射ハネルIIをもち、十字架を8、9回使わなければならない。ハートは40個ぐらいあったほうがいい。ドラキュラは、近くにテレポートしたとき、どれだけすばやく反応できるかが勝敗を分ける ドラキュラがタマを撃つまで1、2と数えられるので、このときジャンプしてタマを上に誘い、距離をとって頭に1発!をくりかえせ。十字架でもいいけど、バケモノになってからがムズいぞ。ムチだけで攻撃と防御(火のタマを叩く)ができるようにきたえるのだ。

そして悪魔城は崩れ去った



崩れていくドラキュラ城。うーんドラキュラってケッサクだ!

◀巨大画面、大迫力の◀

あのダライアスがレコードに!!

3画面ステレオきょう体で、ゲームセンターに旋風を巻き起こした、あの『ダライアス』のゲームミュージックが、アルファレコードから発売されるという。どんな仕上がりになるのか、作曲者の小倉さん、版権担当の弓谷さんに聞いてみた。

▲ダライアスに興じる作曲者の小倉さん(左)と、CP部の弓谷さん(右) 撮影協力 渋谷モナコ

ダライアス　タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2
(LP、CT2200円、CD2800円)

——今年の1月号のBEEPのソノシートにダライアスの〝CAPTAIN NEO〟が入っているんですが、その作曲者のコメントに「この曲は入社して3ヵ月目に作った」と書いてありましたが…。

小倉　そのとおりです。でも、あの曲はもともと別のゲームに使うものだったんです。それが、AMショーのときに間に合わせるために急きょあの曲をFM音源化して付けることになったんです。ショーに出品してみると、思いのほか好評なので、結局あの曲を使うことになってしまったんです。

でも、本当は〝MAIN THEME～CHAOS〟を中心にして全編あのムード、つまり半分は効果音、あと半分は音楽という感じにするつもりだったんです。それでも結局、あの曲に引っ張られる感じになってしまいましたね。

——作曲にはどのくらい時間をかけられたんですか。

小倉　スケジュールとしては3ヵ月くらいもらう予定だったんですが、実際は3週間で作曲、2週間で調整で、仕上げを含めて1ヵ月で完成させました。曲を作るときは、シークエンサーで打ち込んでいると時間がかかるので使いません。頭の中でシークエンスしてからキーボードで作曲しました。

——ずいぶんハードですね。作曲されるときは、あのゲームの画面を見ながら作曲されたんですか?

小倉　いや、ダライアスに関しては、極力完成品に近い画面ができるまで見ないようにしていました。だから、でき上がった画面を見たときは正直いってビックリしましたね。

——とくに、各ゾーン最後のボスキャラの迫力はスゴイですね。ボクは、エレクトリックファンのときのBGMが変わっていて好きなんですけど……。

▲右端がアルファレコード宣伝部の小林さん。渋谷の街角での記念撮影なのじゃ。

小倉　そうですか。アレはアフリカの食人族が祭りのときに歌う曲というイメージなんですヨ。ボスのところのBGMは、なぜかエスニックな音楽が浮かんできてしまって……。

——音源は、サンプリングチップとFM音源で構成されているようですが、なにか変わった音をサンプリングに使われましたか?

小倉　工場のピストンの音がほしかったんですが、手に入らなくてYMOの曲でサンプリングしたものをサンプリングした?(笑)なんてのもあります。

あと、オーケストラヒットを採りました。うちのスタッフのなかに横須賀交響楽団に入っている人がいまして、そのつてで協力してもらってオーケストラにいっせいに〝ジャン!〟とやってもらったんです。

——それは鳴り物入りの迫力ですね(ハズシたかな?)。

今回のアルバムでは、〝ズンタタ〟というバンドを結成して生演奏もしている(B面のアレンジバージョンで)わけですが……。

小倉　本当はもっとかっこいいバンド名も考えてはいたんですが(笑)、ウチがアナログ指向のバンドということもあって〝ズンタタ〟という名前にしたんです。

▲「ダライアスにはエピソードがいっぱいありますね」と弓谷さん。

やはり、生演奏は緊張しますね。録音にもずいぶん時間がかかりました。でも、やってよかったと思っているんです。コンピュータ(サウンド)のなかに生の音がポッと浮かんでくる感じでイイんです。

こういう場合、ドラムは打ち込みにするのが普通なんですが、今回は思い切ってドラムも生でやってみました。じつは、ここにいるCP部の弓谷さんの御主人がドラム担当なんですがね。

——そうですか。弓谷さん、一言お願いします。

弓谷　今回のダライアスは、ファンの皆さんの、ぜひレコード化してほしいという声がたくさん寄せられたから実現したんです。他にも「こんなことをしてほしい」という希望があったら、どんどん手紙を出してくださいね。

それと、これはお願いになるんですが、ダライアスの音楽がいいこともあって、ヘッドホン端子から録音するために席を独占する人がいるという苦情がきています。やはりマナーは守ってやってほしいですね。

——今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。レポーターは、TAKE ON!でした。

▼コナミさんの矩形派倶楽部がデジタルなら、ボクらはアナログ派。

The Newspaper for Beepers　No. 05　Edited by 阿木二百

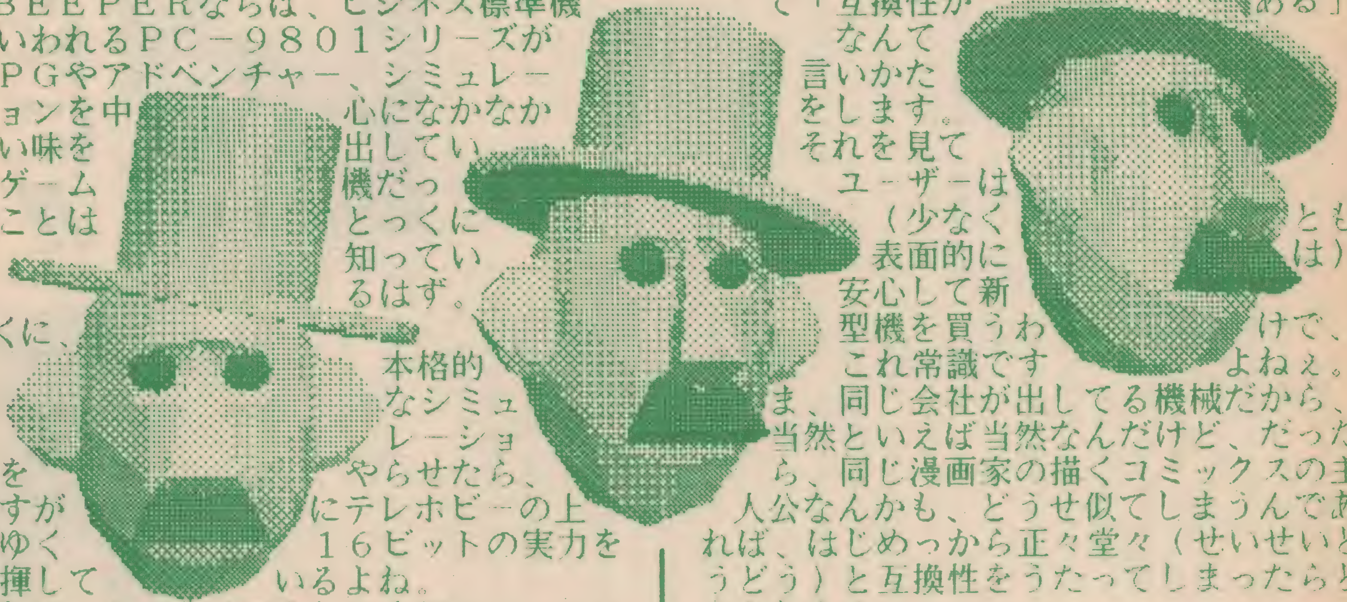
BEEPERS external PRESS

最近、みなさん

今月の１台

ところでキミは、ファミコンのソフトが走って、しかもファミコンより速く、価格も安いマシンがあったらど〜するかな？ほ〜ら、目の色が変わったでしょ。ま、ファミコンの場合にはギリギリのコストで作られているから、ちょっとそれはありえないんだけど（気をもたせるなって）、ほかのマシンとなると話は違うというもんだ。

ＢＥＥＰＥＲならば、ビジネス標準機といわれるＰＣ－９８０１シリーズがＲＰＧやアドベンチャー、シミュレーションを中心になかなかいい味を出しているゲーム機だってことはとっくに知っているはず。とくに、本格的なシミュレーションをやらせたら、さすがにテレホビーの上をゆく１６ビットの実力を発揮しているよね。



さて、ふつうはこうした人気のハードに向けてソフトが作られるんだけど、人気が度を越すと逆転の発想をするメーカーも出てこようというもの。つまり、人気のソフトに向けて、そのソフトが走るハードを作って売っちゃえてなわけで、あのプリンタで有名なエプソンがその名もＰＣ－２８６という名の１６ビットマシンを出したんだ。

このＰＣ－２８６、ＮＥＣが作ったわけでもないのにＰＣ－９８と互換性がある。

どんなこと考えてます？　ぼくは、ずっとコミックスのことを考えてます。このごろの人に合う、このごろのコミックスをね……。大事なのは、「このごろ」ってとこなんですよねぇ〜〜〜たとえば、主人公の互換性（ごかんせい）。

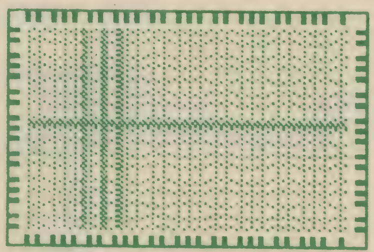
互換性ってのはあとにも出てきますけど、ふつうＰＣの８８や９８の新型が出ると、かならず前のソフトの大部分が走りますよってんで「互換性がある」なんて言いかたをします。それを見てユーザーは（少なくとも表面的には）安心して新型機を買うわけで、これ常識ですよねぇ。ま、同じ会社が出してる機械だから、当然といえば当然なんだけど、だったら、同じ漫画家の描くコミックスの主人公なんかも、どうせ似てしまうんであれば、はじめっから正々堂々（せいせいどうどう）と互換性をうたってしまったらどうかしらん。

大人気、
高橋○○子の新作「めぞん鯉こく」
互換性９０％以上で次号より登場！

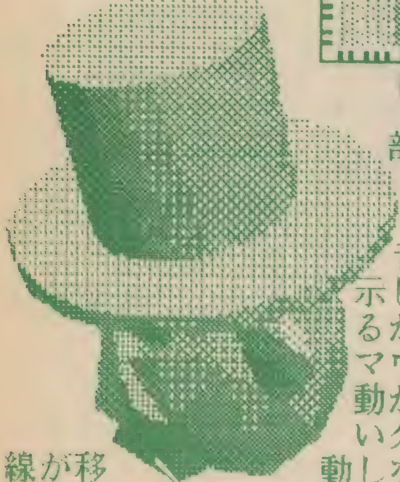
なんて、舞台が小料理屋に変わっただけで何だか安心して読んでゆけるような気がしませんか？　互換性表示のあるコミックス。じつにコミックスらしいコミックスでしょ。「このごろ」のコミックスなんです。

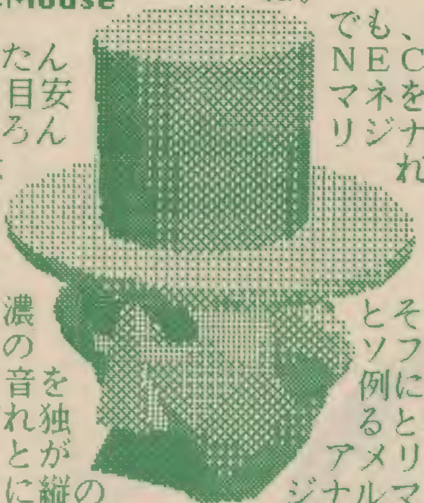
今月の1本

今月の1本は楽器ソフト〝ＭｕｓｉｃＭｏｕｓｅ″を取りあげてみた。名前からしていやな予感のしたキミ、そのとおり、これは毎度のことながらマッキントッシュ用のプログラムである。ではあるが、音楽ソフトといわず、あえて「楽器」ソフトと呼んでいることに注意してほしい。前号のサウンドクラブでは、ファミコンの「いきなりミュージシャン」を取りあげて「音楽を演奏する気持ち良さだけを楽し」むようなソフトはパソコンにはないだろうと書いているけど、どっこい遊び心いっぱいのパソコン、マックには「ある」のである。


MusicMouse

画面は、難しいこといいっこなしの右のようなもので、上下左右のキーボードに見える部分はたんなる目安(もちろん音階は示しているが)でマウスを動かすと濃いグレーの線が移動しながら音を出すしかけ。縦横の線はそれぞれ独立したメロディラインをひくことができ、設定しだいでこんなふうに縦の線に自動的に2音つけくわえてコードを演奏することも可能だ。





音は4声だけど、このソフトがスグレモノなのは、ＭＩＤＩのコントローラーとしてサンプリングキーボードなどにつなげるところ。さらにアラビア風音階、音色などもワンタッチで選べ、シロウトがデタラメにひいても一歩間違うと(？)レコード化間違いなしのりっぱな曲になるし、プロなら絶対ライブで使える。見かけは単純だが、奥が深い。どうやらマックは、まったく新しい楽器を産みだしてしまったようだ。

しかも、(手口が)うまい(スピードが)速い(価格が)安いというように、**トンザモナイ**マシンなんだ(牛どんパソコンと呼ぼうじゃないか)。すなわち……

＊手口　９８のＶＭなんかが積んでいるＣＰＵ、Ｖ３０の上をゆく８０２８６を使っている。このあたりでマニア心をくすぐっておき、さらに９８のＶＸ(Ｖ３０と８０２８６の両方を積んでいる)の２８６モードでは走らないＶＭ用ソフトが、ＰＣ－２８６では走ってしまうという謎の設計(純正マシンよりも互換性がある？)。

＊スピード　なにしろ最高１０ＭＨｚの周波数なもんで、ＶＸの８ＭＨｚの２８６モードと比べたって演算速度が1.2倍、グラフィックスも平均２倍以上の高速さ。

＊価格　定価ベースだと、ＶＸと比べて１割以上も安い。

ま、価格については、秋葉原なんぞにゆけば９８の定価などあってないようなものだからウヤムヤにするとしても、かなり魅力的なスペックであることに変わりないよね。

でも、おさまらないのがほかならないＮＥＣ。昔からゲームソフトにしてもマネをしたソフトがオリジナルより劣っていれば大目に見られてきたのは「ロードランナー」とそのコピーソフトの例にもあるとおり。

アメリカでは、オリジナルマシンの回路までマネしたものを「クローン」、別設計で同じソフトが走るものを「コンパチ」と呼んで区別していて、これでゆくとＰＣ－２８６はコンパチマシンのはずだけど、こっちのほうが性能的にもいいってことになると、やっぱり怒るわな～そりゃ。実際には、心臓部のソフトが何％似ていて著作権がどうのこうのとややこしい問題もあるんだけれど、実売も開始されたことだし、たまには現実世界の「信長の野望」に目を向けて、天下取りなるかならぬか、高見の見物とゆこうじゃないか。

 今回も私がいたらぬばっかりに「ビープ版悪魔の辞典」はお休みです。ゴメン。

サウンドクラブ[11]

ドラゴンクエストⅡ編

今年前半の大ヒット作といったらドラゴンクエストⅡをおいて他にないだろう。今回は、このドラゴンクエストⅡを俎上に乗せてみることにしよう。

■文／冨田　丈　■イラスト／村田おさむ

最近ＰＣ－８８００mkⅡＦＲを買い、いろいろなゲームをして遊んでいる（本当は仕事のために買ったんだけどなぁ）。なかでもいま凝っているのは『ウィザードリィ』で、この前などはせっかく育てた12レベルのメイジ『まじかるえみ』を殺されてしまい、泣いているところだ。

ファミコンはココで勝負!!

さて、近頃のファミコン界を見てみると、パソコンソフトからヒントを得たものがずいぶん多くなってきている。

以前このコーナーで紹介した、『ドラゴンクエスト』も、パソコンソフトの『夢幻の心臓』からの移植に近いものだし、さらに『ドラゴンクエストⅡ』は、それに『ウィザードリィ』の要素を加えたものとなっている。

移植の良否は別として、『ドラゴンクエスト』の出来はたいへん素晴らしく、称賛に値すると思う。しかし、これに乗じたあまりに安易な移植は避けてもらいたいものだ。とくにどれとはいわないが、失敗例のほうがはるかに多いのだから。

失敗の理由はいくつかあるが、企画者がハードの違いを自覚していないことが多いようだ。パソコンソフトの場合、ディスクがランダムアクセスでき、小さなデータでも自由に出し入れできるのに対し、ファミコンではたとえディスクシステムを使ったとしてもアクセスの仕方がシーケンシャルであるため、すばやいデータの交換ができないのだ。

それに移植するとき、何を一番生かしたいかということをはっきりさせておくことだ。もちろん切るべきところは惜しまずバッサリ切る。これが大切だ。

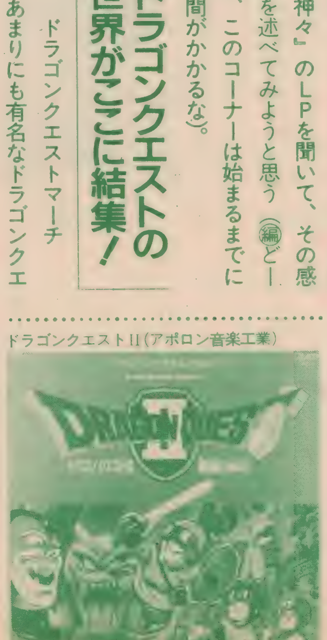
そしてオリジナリティをつける。これらの点を見事パスしたのが『ドラゴンクエスト』と、『ドラゴンクエストⅡ』といえるだろう。今回は、『ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々』のＬＰを聞いて、その感想を述べてみようと思う（編ど－も、このコーナーは始まるまでに時間がかかるな）。

ドラゴンクエストの世界がここに結集！

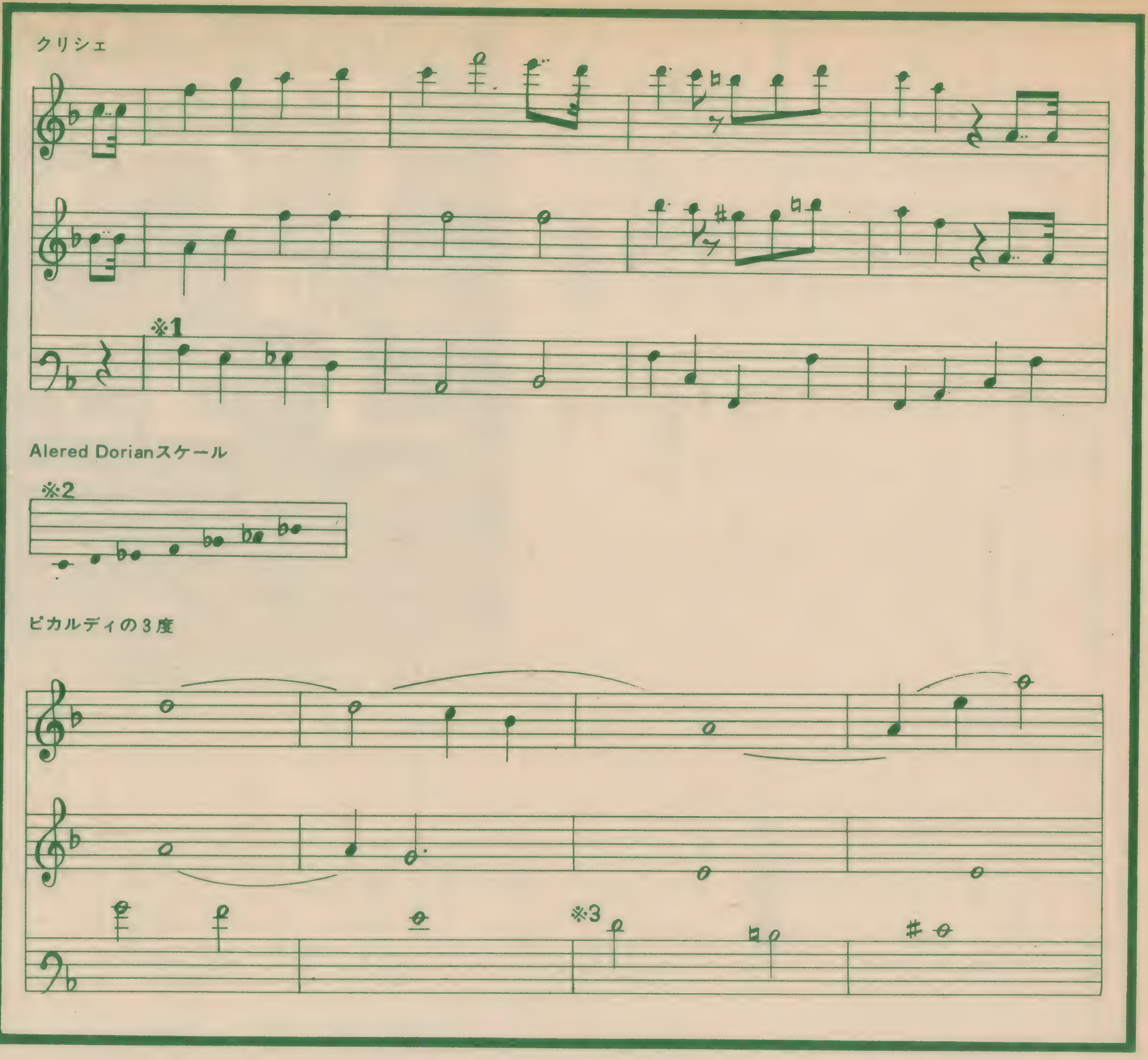
1．ドラゴンクエストマーチ

あまりにも有名なドラゴンクエストのテーマだ。ファンファーレとしてホルンが響きわたり、おごそかな雰囲気を漂わせ、マーチへと入っていく。

このとき、低音部に流れるコントラバスのメロディ（※1）は、『リンクの冒険』のときに話したクリシェを使っている。そして、2コーラス目に入ると、シンバルとティンパニィが力強く鳴り響きフルオーケストラの美しさをあら



ドラゴンクエストⅡ（アポロン音楽工業）



ためて感じさせてくれる。

2. Love Song探して

軽快なギターのカッティングから始まるこの曲、歌謡曲風にアレンジされていてヤングアダルトにうけそうな曲だ。

すぎやまさんの曲は私も好きでよく聞くのだが、こういう感じの曲があの人のもっともよく使うパターンだ。

3. 王城

弦楽四重奏で演奏される美しいメロディ、バロック時代を彷彿させるものがある。この素晴らしい弦の響きをしばし堪能してほしい。

4. 街の賑わい

エレキギターのメロディが少々情けない部分以外はまあ普通の出来ではないだろうか。最後のピチカートはすぎやまさんが好んで使う終わり方だね。

5. 恐怖の地下洞〜魔の塔

スケールのことは、先月号で話したよね。音の高さの順に、オクターブ（完全8度）以内に並べられた階段状の音の列のことだ。ここではAlered Dorianスケール（※2）を使っており、不気味な雰囲気を漂わせている。

『魔の塔』は、さすがプロの音楽家というメロディで、無調音楽として格調高い曲といえるだろう。このレコードでの一番の聞かせどころだ。

6. レクイエム

どこか民族音楽的な感じを漂わせる曲だ。最後はピカルディの3度（※3）を使っている。

7. 遥かなる旅路〜広野を行く〜果てしなき世界

『遥かなる旅路』と『広野を行く』は、リコーダーの細い音色が寂しい感じをうまく出している。

『果てしなき世界』では、仲間も見つかり、希望に満ちた旅路を、決してのーてんきな明るさではなく表現している。このへんのメリハリがとてもうまいね。

8. 海原を行く

ズンチャッチャ、ズンチャッチャと軽快なワルツを奏でる個所。でも、ここでも旅の一抹の不安さを入れるのを忘れてはいない。

9. 戦い〜死を賭して

激しい曲だ。オーケストラで聞くと、さらに迫力が増すね。

10. この道 わが旅

今までの苦しい旅路がよみがえってくる個所。ここは変にテクニックを使わずに淡々と美しいメロディを聞かせてくれる。これですべて終わったのだろうか、それとも……。

すぎやまサウンドの秘密!!

すぎやまこういちさんは、クラシック音楽からポップスまで幅広い音楽活動をしている人で、TVのコマーシャルやドラマのBGMなどを中心に活躍している。その音楽のルーツは、ベートーベンの『田園』にあると、著書に書いておられた。

彼の小さいころは今のように音楽が氾濫しておらず、お父さんの買ってきてくれた、たった1枚のレコード、『田園』を毎日聞いていたそうだ。

しかも、その1枚を完全に頭に入れてしまい、オーケストラの全パートまで暗譜してしまったという。これは情報氾濫時代の私たちにはもう無理な話かもしれない。しかし、もしこの記事を読んでいる人のなかで音楽の道を志している人がいたら、すぎやまさんが暗譜したような、そんな一曲を作ってみるのもいいかもしれない。

さて、サウンドクラブでは、今後の記事の参考にするため、読者の皆さんがどんなゲームサウンドを気に入っているかを聞いてみようと思っている。とくに昔のゲームなどで隠れた名曲などがあったら、ぜひサウンドクラブ宛てまで送ってください。待ってます。

※なお、先月号の123ページの図1、図2の楽譜が逆になっていました。本当にごめんなさい。

コンピューターバラエティショー
GAMEジョッキー

by ドクトルだみお

帰ってきたドクトルだみおだ。先月は都合でお休みしたが、今月からまたやっていくぞ。さて、今月はセガファン待望のジョイスティックに関するおもしろ情報と、読者からやってきたゲームアイデアの講評とプログラム化、さらに（話題としては古いんだけれど）最近やった「リンクの冒険」に関するレポートだ。

標準BASIC（マイクロソフト系BASIC使用機種）対応

セガジョイスティック情報

ジョイボールの改造記事はたいへんな反響で、今もどうすれば改造できるとか、ハドソンのジョイスティックではできないかとかの連絡が来ている。そのおかげで、みんなジョイスティックには苦労しているということがわかったんだけれど、そーいった問題をすべて解決するものを見つけたんだ。なんと「改造」という手間をかけずに、連射、操作感、そのほかのすべてを満たす最高のジョイスティックを売っているのを見つけてしまった。

ジョイスティックの名前はスーパーボクサー。テスタという会社の製品だ。スーパーボクサーには2本コードがついていてMSX、ファミコン、セガの3種に使える。無論連射つき、さらにスティックはゲームセンター感覚の高級品だ。最初は、少し動きが鈍い印象を受けたんだが、これはスティックの根元に油を差すことで解決した（油はプラスティックを冒さないグリスとかCRC556とかを使うこと）。その後は、まるでゲームセンター並みのスティックだ。ただ、ケースの手前側が高すぎて長時間使用すると手が疲れてしまうのが欠点だ。

これを見つけたのは荻窪駅前のバス停の所にあるファミリーランドという店で、価格は多少高くて、8380円だ（定価は9800円）。ただし、セガに使用するためにはコネクタのピンの交換が必要なんだが、これはファミリーランドの店のおじさんに言うと、やりかたを教えてくれる。これさえあれば完璧で、どんなソフトでもどんとこいという感じだ。スペースハリアーやファンタジーゾーンで、ボタンをたたきすぎて、手がつって死にそうになることもない（ただしスペハリでは連射が速すぎて弾切れになってしまうのが怖い）。まさに完璧だぜ。

ところが残念なことに、この製品、メーカーに問い合わせたところ、すでに生産中止となっている。だから、この製品を見つけたらぜひ買っておきなさい。また、読者からの別の情報で、シグマ電子という会社がセガ、ファミコン、MSXの3種で使用可能なプロスティックというジョイスティックを製作していたという情報が入っている。プロスティックに関して知っている人はゲームジョッキーまでハガキをくれ。

リンクの冒険

リンクの冒険などという5ヵ月も前の古いソフトをなぜ今になって取り上げるか？　理由はかんたん。まず、ぼくがやったのは先月だったということ。次に、リンクには、これまでの日本のロールプレイにはない、まったく新しい形でのゲームバランスの取りかたがされているからだ。リンクを知らない人はいないと思うが、おおざっぱにシナリオを説明しよう。

魔王ガノンを倒して数年後、ハイラルの地は荒廃していた。というのも、ガノンの残党がハイラルを混乱させていたからだ。彼らはガノンの復活を狙っていた。リンクはこのハイラルを再び平和にし、初代ゼルダ姫にかけられた魔法を解くために必要な「勇気」のトライフォースを手に入れるために、再び旅に出た。

とまぁこういうわけで、旅を始めたのだ。旅の目的は今書いたとおり「元は3枚あったトライフォースのなかの最後の一枚『勇気』を手に入れる」これだけにすぎない。ただし、これを手に入れるためには、6つの神殿にいる守護神を倒し、そこにある像にクリスタルをはめ込まなければならない。そうでなければ、「勇気」のトライフォースが隠されているデスバレーの大神殿の結界を開く（つまり大神殿に入る）ことはできない。

まあ、シナリオはそう驚くほどではない。じゃあ、なにがすごいのか？　それは戦闘の考え方だ。従来のコンピュータロ！ルプレイでは、戦闘の勝敗は基本的にはプレイヤーキャラクターのレベルが勝負だった。極端なことを言えば、レベルを比べて高いほうが勝つわけだ。レベルが不足していれば、まず勝つことができず、虐殺されるのがオチだ。

ところが、リンクでは戦闘はレベルの高いほうが勝つとはとてもいえない。というのも、戦闘シーンは完全にアクションゲームなので、テクニック次第では、どんな強い敵でも倒せる。また、リンク自身のレベルの限界が8と設定されているので、通常のロールプレイのように、ムチャクチャにレベルを上げて力技で終わらせるのはまず不可能だ。つまりゲームバランスは、リンクを操るプレイヤーの腕にかかっている。これが非常に新しい。プレイヤーのレベルの限界があるために、最後の神殿では（なんと恐ろしいことに）基本的には敵のほうが強い。それを逆転するのがプレイヤーの腕、つまり真のキャラクターの力（レベル）なのだ。

しかし、これは諸刃の剣。テクニカルなアクションゲームに強いプレイヤーにはこれほど心躍るゲームもないのだけれど、アクションゲームの苦手な人間はやってられないくらいだ。これが一般のプレイヤーにゼルダほどの人気を得られなかった理由だと思う。

それと途方もなく残念なところが一つある。リンクには魔法の力、防御力、攻撃力の3つの要素があり、決められただけの経験値を稼ぐと、これらのうちどれか一つを上げることができるのだが、プレイヤーが死ぬとこれらの要素のうち最低のものに3つが統一されてしまう。これが信じられないぐらいに残念だ。ゲームにかかる時間を長くするためにやったことだとは思うのだが、こんなことをしたためにプレイヤーの自由度が大きく減ってしまった。これがなければ、たとえば攻撃力重視の攻撃力5、防御力1、魔法の力1とか、防御

力重視のキャラクターとかができてくるので、ゲーム展開にさまざまなバリエーションがでてきたと思う。それが最高に残念だ。

また、これもゲームの難易度を上げるためだと思うが、神殿のなかにインケンな罠を仕掛けすぎだ。第6の神殿などその最たるもので、たとえば、落とし穴に落ちて、その途中にある横穴に入れなどというのはちょっとひどすぎる。それとあとひとつ、エンディングクレジットの音楽はちゃんと終わってほしかった。しかし、おもしろい、ゲームなので、テクニカルなアクションゲームが好きで、リンクをやっていない人はぜひ買いなさい。ただしゲームを終わりたければ、まともなジョイスティックもいっしょに買うというのが前提だろう。

というわけで採点。残念なところがあるけど、新しいタイプのゲームバランスに免じて、

80点！

ゲーム講評

さて、今月からいよいよ君たちのゲームアイデアをぼくがゲーム化する企画を本格的にスタートするぞ。しかし、単にプログラムにしただけじゃあ、ゲームデザインのコツみたいなものもわからず何にもならない。そこで、君たちからのゲームアイデアの講評もやっていくことにしよう。

まず一番手は茨城県はペンネーム「三月十二日入試」君のアイデアだ。このゲームはロールプレイなんだが、ハガキを見てもわかるように、非常にエニックスのドラゴンクエストの影響を受けている。ただし、考えた画面を見るかぎりでは、かなりおもしろいアイデアが含まれていて、頼もしい限りだ。

でも、おもしろそうなだけに残念なんだけれど、このハガキからゲームを実際に作るのは少し難しすぎる。というのも、何度もこのコーナーでは書いてきたように、ロールプレイではシナリオとゲームシステムが命だ。その2つのどちらもが、この手紙からはよくわからないんだ。

そこで、逆にこちらからお願いしたいんだが、このゲームをもっとくわしく解説してくれないだろうか？　なにもシステムとシナリオの両方とはいわないから、そのどちらかだけでも、もっと突っ込んで考えてほしい。そうすれば何カ月という単位ででもプログラムを連載して、君のアイデアをゲームにしてあげるから。

しかし、ただ詳しく書いてくれといっても困るだろうから、これからゲームの内容の書きかたを説明しよう。まずシナリオの場合。

ここでは、ハガキから見るかぎり、ファンタジー系列のロールプレイなので、話はファンタジーにしておく必要がある。たとえばこうだ。

この話の主人公である君の妹が原因不明の奇病にかかってしまった。妹を診察した医者が言うには、この病気を直すためにはある洞窟の地下深くに産出するという特殊なコケがいるという。そこで君は妹を救うために旅に出た……。

これくらいのオープニングはほしいわけだ。こういう「動機付け」、つまりなぜ旅に出たのかという理由がまずほしい。さもないとゲームのイメージが出てこない。

次にシナリオがほしい。シナリオといっても大げさなものではなく、マップのどこには町がある、どこらへんではどういう情報が手に入るといった程度のものだ。たとえばこうだ。

イベント1

北の町で、剣を探しているというオジサンがいる。剣をやると、医者がほしいというそのコケの生えている洞窟は北の山脈の奥深くにあるという情報を教えてくれる。

イベント2

南で盗賊と会い、これを倒すと捕らわれていた娘を解放できる。すると娘がコケの生えている洞窟にはドラゴンがいて、ドラゴンを倒すにはドラゴンスレイヤーが必要だと教えてくれる。

情報1

大金を隠した盗賊は誘拐を働き南に逃げた。

情報2

洞窟には入口が2つあり、真の入口は隠されている。

と、こんな具合だ。どういう情報があるか、どこにいけばその情報が手に入るのかがなければ、ゲームの作りようがない。ただ、ゲーム全部の情報を作ってくれとはいわない。話の中心となる情報を作ってくれれば、あとはこちらで適当に製作するから。

さて、さらに必要なのがゲームシステムだ。ゲームシステムといってもおおげさに考える必要はない。ゲーム中のプレイキャラクターと、出てくる敵にどんな要素があるのか、ということだと思えばいい。たとえばこうだ。

プレイするキャラクターには筋肉の強さ、素早さ、体力、知力の4つの要素があり、それぞれ0から99の範囲である。

筋肉の強さ

これは攻撃が命中したときの相手に対するダメージの基本の値となる。値が大きければ大きいほど、相手に対して強力な打撃が与えられる。またこれは持てる武器の重さとも関係する。やはり値が大きければ大きいほど、重い武器を使用することができる。さらにこの値が大きければ大きいほど敵の攻撃で受けるダメージも減る。

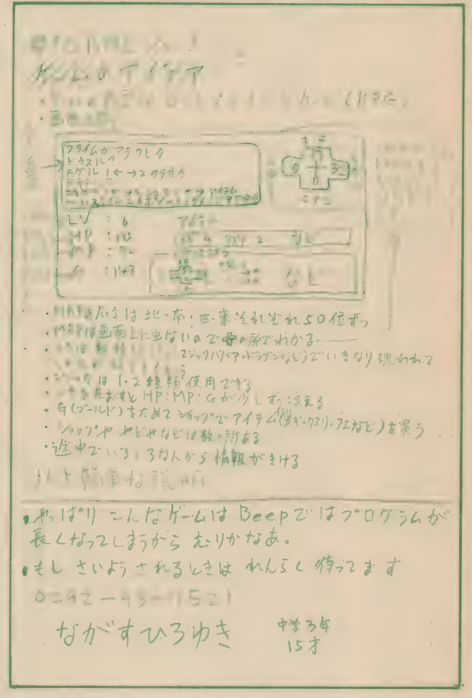
素早さ

これは攻撃が敵に命中するか、また敵の攻撃を避けることができるかの判定の基本の値となる。値が大きければ大きいほど、命中率、回比率は高くなる。

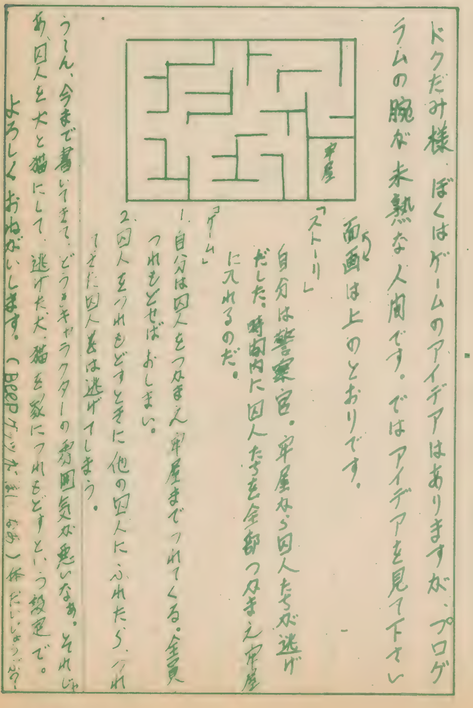
体力

これはヒットポイントの基本の値となる。値が大きければ大きい

▼茨城県・三月十二日入試君



▼岐阜市・ヨッシー君



標準 BASIC 対応　リスト 1

```
10000 WIDTH 40,25:CONSOLE 15,10,0,1,1
10010 COLOR 7:CLS 3
10020 GOSUB 30000
10030 GOSUB 25000
10040 GOSUB 20000:PX=1:PY=1:' for get maze
10050 'main
10060 QX=PX:QY=PY:GOSUB 16000:LOCATE PX,PY:COLOR 5:PRINT"@";
10065 GOSUB 12000:' display
10070 IF PS=0 THEN GOSUB 13000 ELSE PS=PS-1:' player move
10080 GOSUB 15000:' climinal move
10090 TN=TN-1
10100 IF HP>0 AND TN>0 AND HL<>1 THEN 10050
10110 IF HL=1 THEN 10500
10120 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT:PRINT"GAME OVER"
10130 IF TN=0 THEN PRINT"You spent all the time!"
10140 IF HP<1 THEN PRINT"You died!"
10150 PRINT"Try again (y/n):";:A$=INPUT$(1)
10160 IF INSTR("YyNn",A$)=0 THEN 10150
10170 IF INSTR("Yy",A$)>0 THEN RUN
10180 END
10500 LOCATE 0,24:COLOR 5
10510 PRINT"You catch the climinal!"
10520 PRINT"Very good!"
10530 CM(AA-1)=1:M=0
10540 FOR L=0 TO 4:M=M+CM(L):NEXT
10550 IF M<>5 THEN PRINT"But next mission comes!":GOTO 10040
10560 PRINT"You caught all the climinals."
10570 PRINT"Thank you.":GOTO 10150
11999 '------------------------------------------------------ disp data.
12000 LOCATE 21,0:PRINT USING "BULLETS:#####";BL
12010 LOCATE 21,2:PRINT USING "TURN   :#####";TN
12020 LOCATE 21,4:PRINT USING "HP     :#####";HP
12990 RETURN
12999 '------------------------------------------------------ player
13000 COLOR 7:LOCATE 0,24
13010 PRINT"Command(S/2468):";:A$=INPUT$(1)
13020 PRINT A$:IF INSTR("Ss2468",A$)=0 THEN 13010
13030   GOSUB 18000:IF VX=0 AND VY=0 THEN 13500
13090   QX=PX+VX:QY=PY+VY
13100   IF QX<0 OR QX>XX THEN QX=PX:QY=PY
13110   IF QY<0 OR QY>XY THEN QY=PY:QX=PX
13120   I=MZ(QX,QY):IF I=1 THEN QX=PX:QY=PY:GOTO 13480
13130   IF I=2 THEN HP=HP-INT(RND(1)*10)-1:PRINT"Trapped!"
13140   IF I=3 THEN BL=BL+5:PRINT"Bullets"
13150   IF I=4 THEN HP=HP+INT(RND(1)*10)+1:PRINT"Taste good!"
13160   IF I=5 THEN HP=HP-INT(RND(1)*10)-1:PRINT"Drink poison!"
13170   IF I=6 THEN TN=TN+20:PRINT"Time bonus"
13180   MZ(QX,QY)=0
13200   IF ABS(CX-QX)>1 OR ABS(CY-QY)>1 THEN 13400
13210   LOCATE 0,24:PRINT:COLOR 2
13220   IF CT<>0 THEN 13300
13230   PRINT"He kick you and run away!":PS=5:HP=HP-INT(RND(1)*10)-10:RF=1
13240   GOTO 13480
13250   '
13300   IF CX=QX AND CY=QY THEN PRINT"You catch him!":HL=1
13310   '
13400   ZX=CX-QX:ZY=CY-QY:ZX=SQR(ZX*ZX+ZY*ZY)
13410   COLOR 6:LOCATE 0,24
13420   IF ZX>8 THEN 13480
13430   IF ZX>5 THEN PRINT"Smell climinal!":GOTO 13480
13440   IF ZX>3 THEN PRINT"Very near!":GOTO 13480
13450   PRINT"Soooooon!"
13480   PX=QX:PY=QY
13490 GOTO 14900
13500 IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN 14900
13505   IF BL=0 THEN PRINT"You don't have any bullets!":GOTO 14900
13510   PRINT "To which direction (2468):";:A$=INPUT$(1)
13520   PRINT A$:GOSUB 18000:IF VX=0 AND VY=0 THEN 13510
13530   LN=10
13540   RX=QX+VX:RY=QY+VY
13550     IF RX<0 OR RX>XX OR RY<0 OR RY>XY THEN 13800
13560     I=MZ(RX,RY)
13570     IF I<>1 THEN 13650
13580       WX=-VY:WY=VX:I=0
13590       IF MZ(QX+WX,QY+WY)<>1 THEN VX=WX:VY=WY:RX=QX:RY=QY:GOTO 13700
13600         RX=-WY:RY=WX:WX=RX:WY=RY
13610         IF WX=-VX AND WY=-VY AND I=0 THEN I=1:GOTO 13600
13620         GOTO 13590
13650       QX=RX:QY=RY:GOSUB 16000
13660       LOCATE QX,QY:COLOR 6:PRINT"・";:LN=LN-1
13670       IF CX=QX AND CY=QY THEN LOCATE 0,24:PRINT"Hit on!":CT=5:LN=0
13700   IF LN>0 THEN 13540
13800   GOSUB 16000
13810   BL=BL-1
```

ほど、ヒットポイントは大きくなる。

知力

これはマジックポイントを決定する要素だ。値が大きければ大きいほどマジックポイントは大きくなり、またマジックの成功率も高くなる。

これでキャラクターに関する定義は基本的にできた。あとはこれを使ってどのように戦闘するか、どのような魔法があるのか、武器やアイテムの類はどのようなものがあるのかを設定してくれれば、ゲームとして成り立つようになる。「三月十二日入試」君、これくらいのデータを考えて送ってくれ。ところで君、3月12日の入試どうだったの?

さて2人目は岐阜市の「ヨッシー」君の登場だ。彼はなかなか優秀なアイデアを考えてくれたので、今回は彼のゲームをプログラム化してみよう。まずハガキを見てくれ。ちゃんとストーリー、ゲームの基本線を押さえている。読めないかもしれないから、こちらにはっきりと書き直してみよう。

ストーリー

自分は警察官。牢屋から囚人が逃げ出した。時間内に囚人たちを全部捕まえ、牢屋に入れるのだ。

ゲーム

1　自分は囚人を捕らえ、牢屋まで連れてくる。全員連れ戻せばおしまい。

2　囚人を連れ戻すときに、ほかの囚人に触れたら、連れてきた囚人は逃げてしまう。

こういうゲームだが、これだけではあまりにイージーで、よくありそうなゲームなので、いろいろ小細工することにしよう。では、いよいよゲーム篇だ。

ゲーム

まず、最終的な設定を解説しよう。

5人の囚人が逃げた。彼らは警察に追われたあげくに、ある山のなかの洞窟に逃げ込んだ。5人がばらばらの洞窟に逃げ込んだので、1人ずつ捕らえていかなくてはならない。君が持っている武器は特殊な麻酔銃で囚人に命中させると、囚人は一定時間眠り込んでしまう。ただし、しばらくすると眼を覚ましてしまうし、囚人は迷路に関して、君よりくわしいので、君が起

標準 BASIC 対応　リスト 2

```
14000
14900 RETURN
14999 '------------------------------------------------------- climinal move
15000 IF HL=1 THEN RETURN
15010 IF CT>0 THEN CT=CT-1:RETURN
15020 IF RF=0 THEN 15990
15030 LOCATE CX,CY:PRINT" ";
15040 CX=INT(RND(1)*(XX-1))+1:CY=INT(RND(1)*(XY-1))+1
15050 IF MZ(CX,CY)=1 THEN 15040
15060 ZX=CX-PX:ZY=CY-PY:ZX=SQR(ZX*ZX+ZY*ZY)
15070 IF ZX<5 THEN 15040
15080 RF=0
15990 RETURN
15999 '------------------------------------------------------- display pattern
16000 FOR DX=QX-1 TO QX+1
16010  FOR DY=QY-1 TO QY+1
16020      IF DX<0 OR DX>XX OR DY<0 OR DY>XY THEN 16500
16030      LOCATE DX,DY:I=ABS(MZ(DX,DY)):MZ(DX,DY)=I
16040      IF I=1 THEN COLOR 7:PRINT"#";
16050      IF I=2 THEN COLOR 2:PRINT"O";
16060      IF I=3 THEN COLOR 1:PRINT"B";
16070      IF I=4 THEN COLOR 1:PRINT"D";
16080      IF I=5 THEN COLOR 1:PRINT"D";
16090      IF I=6 THEN COLOR 1:PRINT"T";
16480      IF I=0 THEN COLOR 7:PRINT" ";
16490      IF DX=CX AND DY=CY THEN COLOR 4:LOCATE CX,CY:PRINT"C";
16500   NEXT DY
16510 NEXT DX
16520 RETURN
17999 '------------------------------------- sub modules
18000 VX=0:VY=0
18010 IF A$="2" THEN VY=1
18020 IF A$="4" THEN VX=-1
18030 IF A$="8" THEN VY=-1
18040 IF A$="6" THEN VX=1
18050 RETURN
18090 '
18100 COLOR 6
18110 FOR L=0 TO 19
18120   FOR M=0 TO 14
18130      LOCATE L,M:PRINT"?";
18140   NEXT M
18150 NEXT L
18160 RETURN
19999 ' ------------------------------------- get maze
20000 GOSUB 18100:LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT"Go where (";
20010 FOR L=0 TO 4
20020   IF CM(L)=0 THEN PRINT RIGHT$(STR$(L+1),1);
20030 NEXT
20040 PRINT"):";:AA=VAL(INPUT$(1))
20060 IF AA<1 OR AA>5 THEN PRINT:PRINT"Illigal maze!":PRINT:GOTO 20000
20070 IF CM(AA-1)=1 THEN PRINT:PRINT"You catch climinal!":PRINT:GOTO 20000
20080 IF AA=1 THEN RESTORE 31000
20090 IF AA=2 THEN RESTORE 31200
20100 IF AA=3 THEN RESTORE 31400
20110 IF AA=4 THEN RESTORE 31600
20120 IF AA=5 THEN RESTORE 31800
20130 PRINT:PRINT"Now you're going to No.";AA;"maze."
21000 FOR L=0 TO XY
21010   FOR M=0 TO XX
21020      READ MZ(M,L):MZ(M,L)=-MZ(M,L)
21030   NEXT M
21040 NEXT L
21050 READ CX,CY
21060 HL=0:RF=0
21070 RETURN
24999 '-------------------------------------- init data
25000 HP=100
25010 BL=10:TN=200
25020 PS=0
25030 LOCATE 0,24:COLOR 3:PRINT"CUPS' FIGHT":PRINT
25990 RETURN
29999 '-------------------------------------- all initialize
30000 DEFINT A-Y:XX=19:XY=14
30010 DIM MZ(XX,XY),CM(4)
30020 RETURN
30030 FOR L=0 TO 4:CM(L)=0:NEXT
30040 RETURN
31000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31020 DATA 1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
31030 DATA 1,0,1,1,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31040 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1
```

きている囚人と会うと、囚人は君を殴り倒して逃げてしまう。時間はない！　急いで囚人を捕らえるのだ。

さて、ゲームのやりかたはかんたんだ。プログラムをスタートすると、「Go where (12345)」と聞いてくるので、行きたい面のナンバーを押してくれ。すると、画面が出て左上に「@」が出る。これが君だ。画面は最初「?」で埋まっている。つまり面の形はまるでわからない。これを知るために2つの方法が用意されている。

1つは「S」コマンドで、麻酔弾を撃つことだ。撃ちかたはかんたんで、「Command (S/2468)」と表示されているときに、テンキーの2468を押すと、その方向へ「@」が移動するんだ。ここでそのかわりに「S」を押すとミサイルの発射方向を聞いてくる。つまり「S」を押して発射方向を指定するだけでいいのだ。この麻酔弾は特殊な弾で、壁に当たると時計回りに行ける方向を探して移動していく、一種のミサイルだ。これを撃つと、その軌跡で道がわかる。ただし、弾に限りがあるので、よく考えて撃たないと後で弾がなくて泣きを見ることになるぞ。それと、弾が囚人に命中すると、「HIT ON」と表示され、弾はそこで消える。これも忘れないでくれ。

さて、もう1つの道を確かめる方法は、自分で歩くことだ。このとき気をつけてほしいのが、移動している途中で「Smell climinal」と出たら、囚人がかなり近くにいる。「Very near」と出たら、とっても近い。「Sooon!」と出たら、めちゃくちゃ近い。

なぜ気をつけてほしいかというと、囚人は君に見られる範囲に入ったら君を殴ってどこかへ逃げてしまうからだ。つまり、こういう表示が出たら、囚人がいるんじゃないかという方向に麻酔弾を撃つのが正しい態度。もし麻酔弾が命中したら？　そのときは、囚人は5ターンの間（右側のTURNという表示が5減る間）寝ているので、その間に囚人のところに行けば捕らえられる。これで、右のほうに表示されている「TURN」というのが0になるか、体力がなくなるまでに、囚人5人を捕らえ

標準 BASIC対応 **リスト3**

```
31050 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,3,0,0,0,0,0,0,1,0,1
31060 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1
31070 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1
31080 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,5,1,0,6,0,0,1
31090 DATA 1,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,0,1,0,1
31100 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1
31110 DATA 1,0,1,1,1,5,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1
31120 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1
31130 DATA 1,0,0,0,0,0,4,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31140 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31150 DATA 18,13
31160 '
31200 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31210 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1
31220 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
31230 DATA 1,0,0,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31240 DATA 1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1,1
31250 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,1,1,1
31260 DATA 1,0,1,0,1,0,0,2,2,0,0,0,1,0,1,1,0,0,1,1
31270 DATA 1,0,1,0,0,0,0,3,2,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1
31280 DATA 1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,6,0,0,1
31290 DATA 1,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1
31300 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,6,6,1,0,0,0,1
31310 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,6,6,1,0,1,0,1
31320 DATA 1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,1
31330 DATA 1,0,1,0,0,0,4,4,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
31340 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31350 DATA 18,13
31360 '
31400 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31410 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1
31420 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1
31430 DATA 1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
31440 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,5,5,5,5,1,1,0,1,1,1,0,1
31450 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1
31460 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1
31470 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1
31480 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,5,0,0,6,0,0,1
31490 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1
31500 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
31510 DATA 1,0,1,0,1,5,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1
31520 DATA 1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,0,0,1
31530 DATA 1,0,0,0,0,0,4,0,0,0,4,0,0,0,0,0,1,0,0,1
31540 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31550 DATA 18,2
31560 '
31600 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31610 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31620 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1
31630 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1
31640 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1
31650 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1
31660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,6,1
31670 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1
31680 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,6,0,6,1
31690 DATA 1,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1
31700 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,6,1
31710 DATA 1,0,0,0,0,5,1,1,1,1,0,1,1,6,1,1,6,1,1,1
31720 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31730 DATA 1,0,0,0,0,0,4,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,1
31740 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31750 DATA 1,13
31760 '
31800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31810 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
31820 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,1
31830 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
31840 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
31850 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1
31860 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1
31870 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1
31880 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
31890 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
31900 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
31910 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
31920 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
31930 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1
31940 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
31950 DATA 18,13
```

れば、君の勝ち、失敗すれば君の負けというわけだ。

　また迷路のなかには、いろいろなアイテムが落ちている。それを解説しよう

＠——自分
＃——壁
C——囚人
T——時間を戻す
B——麻酔弾の追加
D——毒か薬（ヒットポイントを回復するか減らすかする）
O——囚人の仕掛けた罠、引っかかると体力が減る

では、頑張ってくれ。

プログラム

　今回はプログラムの説明をする余裕がないので、移植するときの注意だけを言っておこう。今回のプログラムは最初の部分の「console」と「width」、それに「cls」の3つの命令を自分の機械に合うように書き換えれば、まず動くはずだ。書き換えるためにそれぞれの命令の大ざっぱな内容を説明しよう。

console

　気をつけてほしいのが、88／98の人だ。これは「15、10、0、1、1」となっているパラメータ列の最後の「、1」は、普通88／98ではいらない。ぼくは、98のMS－DOS版のBASICを使っているからなので、忘れず削るように。パラメータの意味は、最初が何行目からスクロールできるようにするか。2番目が何行スクロールさせるか。3番目がファンクションキーを表示するかどうか（0＝表示しない。1＝表示する）。4番目が白黒モードか、カラーモードか。5番目は意味はないので気にしないように。で、移植できるだろう。

width

　画面を何行／何文字にするか。この場合では横幅40文字、25行だ。

cls

　これは画面を消去する命令。テキストしか使っていないので、適当に合わせてくれ。

　これでまず間違いなく移植できるだろう。あとはグラフィックに凝るとか、囚人の動きに凝るとか、いろいろあるけれど、これはみんな適当にやってみてくれ。

次回予告

　さて、次回も君たちのゲームアイデアをプログラム化するゲームアイデア特集を続ける予定だ。「三月十二日入試」君！　ロールプレイの改訂版待っているからね。思いついたゲームアイデアはゲームジョッキーゲームアイデア係まで送ってくれ！　それとプロスティックの情報も待っている。

　じゃあ、また来月！

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	1	−	29307	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号　）				備考	
					受付局日付印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	−	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日付印		

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。

この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。

また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ			
		〒			
	お電話	ご自宅		勤務先	

申込書	Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
	Oh!PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
	Oh!MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
	Oh!FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

続・RPG幻想事典
第7回 中国のモンスター PART2

文●[illegible]流子
イラスト●Nikov

中国のモンスターは、西洋のモンスターとはまったく違った姿形をしたものが多い。このようなモンスターは、どのような発想、国民性から生まれたのだろうか？ 第5回に続き、中国のモンスターを追ってみた。

はじめに

今回は前々回に引き続き、中国のモンスターについて書いてみようと思う。今回は、前回と異なり、皆さんが知っているようなモンスターでなく、あまり知られていないが、おもしろいモンスターへと視点を変え、紹介してみたい。

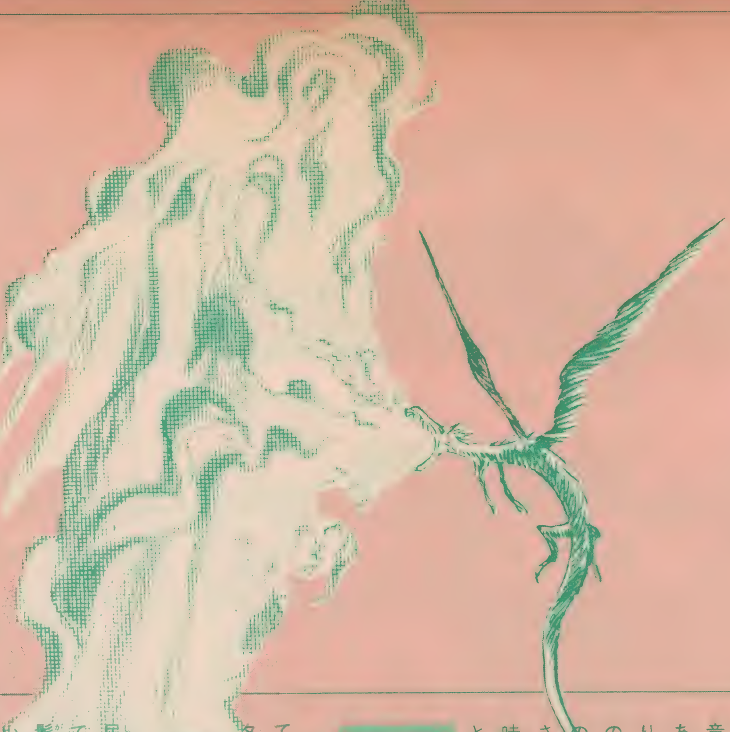
龍の階級

前回も紹介したとおり、中国のモンスターの代表は龍である。この龍については、基本的な部分は前回紹介したが、その後いくつかわかったこともあるので、今回はその点について補足的に書いてみたい。

龍にはさまざまな種類があるが、その龍の間にも階級があるらしいのである。

龍族のなかで最高位に立つのは、やはり龍である。その龍の下に位置するのが〝蛟〟である。蛟は4本足をもち、天下に大洪水を起こすといわ

虹と蜺



れている。

この蛟の下に位するのが、〝虹〟と〝蜺〟である。この龍は雌雄一体で、頭と尻尾の両方に頭がついている。この龍は水が大好きで、天界から下界に水を飲みに降り、水を飲み終わると、天界に戻るといわれている。このときの天界に昇っていく姿があの虹だというのである。虹のアーチの内側にあたる部分が虹(オス)で、虹の外側にあたる部分が蜺(メス)といわれていた。

この次に位置するのが、蜃、または應である。蜃は、蛇と雉の卵が同時に落雷に会い、その後200～300年たってからふ化したものだそうだ。この龍は4本足で、翼を持った姿をしているといわれている。

この龍の特筆すべき点は、体内に溜めておいた気を『ハアーッ！』と吐き出すと、世にも美しい蜃気楼を創り出すことができたといわれていることだ。

この下に位置するのが虬、蚪である。この2匹も、いちおう角だけはもっていた。

この下が龍として最下級にあたる螭である。これなどはもう角さえもない、蛇なのか龍なのかもわからないモンスターである。しかし、これらの低レベルの龍でさえも、風雨を呼べたというから、さすが龍である。

また、西遊記の世界では、東海竜王、西海竜王、南海竜王、北海竜王、西海竜王等の龍が出てくる。この4人(?)は、東海竜王を長兄とする4人兄弟であった。これらの竜王のひとりひとりが、部下にたくさんの竜を従えていたという。このほかにも、西遊記にはたくさんの竜が登場するので、興味のある人はぜひ読んでみるといいだろう。

中国モンスターマニュアル

龍の説明はこれくらいにして、中国のおもしろいモンスターたちを紹介していこう。

西王母

西王母は、人間の体に豹の尻尾、虎の歯のある口を持っている。よく叫び、ざんばら髪に玉製のかんざしをさしているといわれている。その役目は、天罰と5つの刑罰(いれずみ、鼻切り、足切り、性器を切る、殺す)を司ることにあるといわれていた。この表現をみるかぎりでは、西王母はとても恐ろしいもののように感じるが、後世の文章をみると、西王母は超美人のように描かれている。

形天

形天は、人身、首無しの姿形をしているといわれている。なぜこのような姿になったかというと、大昔に神々と争って破れた際、神がみせしめのため、その首を切り落とし、形天の乳を目とし、ヘソを口に作り替えたのだという。負けてこのような姿にされたのが悔しい彼らは、いつも盾とマサカリを持って舞っているといわれていた。

貫胸国人

貫胸国人は、普通の人間の姿をしているが、人間と違い、胸に大きな穴が開いている。彼らのうちの偉い人物は、従者に長い棒を持たせ、その棒を自分の体の穴に通して、運ばせたという。

讙頭国人

讙頭国人は、人面、翼を持ち、鳥のクチバシを持っている。彼らは、おなかがすくと川や湖に行き、魚を捕まえて食べたといわれている。

聶耳国人

聶耳国人は、異常に大きな耳を持っているため、いつも両手でその耳を支えている。彼らは海中で暮し、地上では2匹の文様のある虎を飼い慣らし、さまざまなことに使っていたらしい。

また、水中の珍しいものを地上の物と交易したという。

梟陽国人

梟陽国人は、人面、長唇で、全身を黒い硬い毛で覆われている。その特徴は、足の踵が反対についていることだろう。また、他人が梟陽国人を見て笑うと、それを見て笑い返す習性がある。もし梟陽国人に遭遇した場合は、笑ってやれば、梟陽国人の大きな唇が顔を覆ってしまうので、その隙に逃げることができる。

蚩尤

蚩尤は、蛇首、人身、牛蹄、螭目、犬手、亀足という姿形をしている。蚩尤はとても乱暴で、すぐに戦いたがるというとんでもないモンスターであった。そのため、黄帝（中国の伝説上の君主）に討ち取られてしまった。

その後、黄帝は蚩尤の顔を自分の軍の旗に使ったところ、敵軍は蚩尤がいると思い、散りぢりに逃げてしまったという。このため、蚩尤は秦の始皇帝や漢の高祖などに軍事の神として祭られることになった。

欽䲹

欽䲹は、白首、赤喙、虎爪、体に黒い体紋があるオオワシの姿をしていた。その鳴き声は、晨鵠のようだといわれている。欽䲹の声を聞いたり、その姿を目撃すると、その地方には大きな戦乱が起こるといわれていた。

朱厭

朱厭は、白首、赤足の動物らしい。はっきりしたことはいえないが、厭が猿に音が通じているので、4つ足の赤い猿のことかもしれない。

英招

英招は、馬身、人面で、その体には虎の文様があり、鳥の翼を持つといわれている。神であり、四海を飛び回ることができ、そのいるところには光が満ち、また気がえんえんと立ち昇るといわれた。

陸吾

陸吾は、人面、虎の姿で、9本の尻尾をもち、虎の爪があるといわれている。陸吾も神であり、天上界の9つの国と玉皇大帝の御苑の管理をしている。

帝江

帝江も神である。その姿は、黄色い嚢のような体に、丹火のように赤い6つの足、4つの翼をもっている。あまりに神々しいので、はっきりとした形はわからない。この神は、歌舞音曲にたいへん優れた能力を発揮するといわれている。

化したものとされている。の姿は、鴟のようで、赤い足、まっすぐなクチバシ、黄色い文様のある白い首という姿をしている。

鵕鳥

鵕鳥は、人面、竜身の"鼓"というモンスターが、悪事を働いたため神々に殺され、変化したものとされている。その姿は、鴟のようで、赤い足、まっすぐなクチバシ、黄色い文様のある白い首という姿をしている。

また、その鳴き声は鵠のようだともいわれている。中国の人たちは、この鳥が現れると、その地方には大旱魃がやってくると信じていた。

文鰩魚

文鰩魚は、姿は鯉、魚身に翼、体に青い文様、白い首、赤いクチバシをしているといわれた。その声は鸞雞のようで、夜は東の海や西の海を飛び回っている。

この魚の肉は、甘ずっぱく、頭のおかしい人をたちどころに治す薬といわれている。いま捕まえることができればおおいに役立つのではないだろうか？ なお、この魚を目撃すると、大豊作の年となるといわれている。

讙

讙は、狸のような姿、1つ目、3本の尾を持つモンスターである。また、いろいろなもののマネをすることができるともいわれている。讙は、災いを避けるお守りにもなり、その肉は黄疸を治す薬となるといわれている。

鵸鵌

鵸鵌は、3つの首、6つの尾を持つ鳥で、いつもゲラゲラと笑っている。鵸鵌もまた災いを避けてくれる、好運を呼ぶ鳥である。その肉を食べると、悪い夢を見ることがないといわれている。

冉遺魚

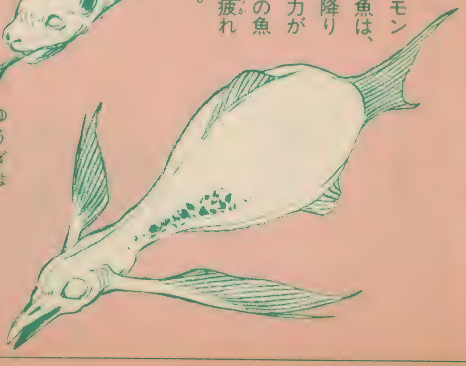
冉遺魚は、魚の姿、蛇の首、6本の足、馬の耳をもつモンスターである。この冉遺魚は、持っているものに災難が降りかかるのを止めてくれる力があるといわれている。この魚の肉を食べると、霞目や疲れ目にきくといわれていた。

駮

駮は、真っ白な馬の姿をし、真っ黒い尻尾、1本の角、虎の爪と牙のモンスターである。その声は太鼓の轟きのようで、山中に住んでいる虎や豹を餌としているという、恐ろしいモンスターだ。もし、このモンスターの一部分を所有できたら、その持ち主は剣による災いを避けることができるといわれている。

絮魮魚

絮魮魚は、お酒を入れるお銚子を伏せたような姿をし、鳥の頭、魚の大きなひれ、尾びれを持つモンスターである。その声は、大きな石のぶつかり合うような音だといわれている。この魚を飼うことができれば、素晴らしい玉を卵として生んでくれる。



儵魚

儵魚は、雞の姿、全身に赤い毛をもち、3つの尻尾、6つの足、4つの首という姿をしている。また、その鳴き声はカササギのようだといわれている。その姿を見ると、どう考えても鳥だが、水中で生活しているので魚に分類されるのだ。

この儵魚の肉を食べると、陽気になり、世の中の辛いことを忘れることができるという。この肉に常習性があるかどうかはわからないが……。

諸犍

諸犍は、豹の姿、長い尻尾、人の首、牛の耳、1つの目という姿をしたモンスターだ。

話をするときは、ツッ、ツッという舌打ちするような音で話す。その行動はおもしろく、どこかに行くときは自分の長い尻尾が地面を引きずらないようにくわえて歩き、休むときも尻尾を巻き付けて休むという。それほど、自分の尻尾を大事にしているのである。

竦斯

竦斯は、雌の雉の姿、人面のモンスターだ。この竦斯は、自分の名を叫びながら空を飛び回るといわれている。また、山中で人間に出会うと何の理由かわからないが、踊り回るらしい。

⿱山⿰犭軍

⿱山⿰犭軍は、犬の姿、人間の顔のモンスターだ。その走る姿は風のようだといわれている。山中で人間に出会うと、まず大声で笑い、その後手当たり次第に物を投げてくるという、とんでもない奴だ。⿱山⿰犭軍が現れると、その地方には大風の被害があるといわれている。

諸懐

諸懐は、牛の姿、4本の角、人の目、イノコの耳をしたモンスターだ。その鳴き声は雁のようだといわれている。また、誤って山中に入ってきた人たちを食べてしまうモンスターでもあるらしい。

鮨魚

鮨魚は、魚の姿、犬の首のモンスターだ。この魚の声は、赤ちゃんの泣き声のように聞こえる。また、鮨魚の肉は、狂気の世界に捕らわれているものを解放する力があるといわれている。

鰼鰼

鰼鰼は、カササギの姿をし、10枚の翼をもち、すべての翼に鱗がついている魚（?）である。その鳴き声はカササギのようである。鰼鰼は火避けのまじないとして御利益があるといわれている。この肉を食べると黄疸にならないそうである。

狍鴞

狍鴞は、羊の姿で、人面、腋の下に目を持ち、虎の歯、人の爪を持つモンスターである。その声は嬰児の泣き声に聞こえるので、その声で人々をおびき出して食べてしまうといわれている。

蠪蛭

蠪蛭は、狐の姿、9本の尻尾、9個の首、虎の爪を持つモンスターだ。このモンスターも、赤子の声を使って人を捕まえて食べてしまうらしい。それにしても、頭が9個もあると、どれが食べるかでケンカにならないだろうか?

雍和

雍和は、蝯の姿で、真っ赤な目、真っ赤なクチバシ、黄色い毛が生えているモンスターだ。この雍和が現れると、大災害が起き、人々が苦しむことになるといわれている。

酸與

酸與は、蛇の姿で、4本の翼、6個の目、3本の足をもつモンスターだ。鳴き声が自分を呼んでいるように聞こえ、この酸與が目撃されると、その地方には大旱魃が起こるといわれている。

蠻蠻

蠻蠻は、カモの姿で、1つの翼、1つの目をした、ちょうど鳥を半分に切った形をしているモンスターだ。この蠻蠻は、つがいでやっと1羽の鳥になるので、夫婦でしか飛び回らない。ごくまれにこの鳥を目撃すると、その地方には大洪水が起こるといわれている。

橐𩇯

橐𩇯は、フクロウの姿で、人面、1本足というモンスターだ。暑さに弱く、夏は自分の住処で休んでいるが、冬はあちこちを飛び回っている。もし橐𩇯の羽毛を手にいれることができれば、雷を恐れることがなくなり、その被害も受けることはない。

⿱般鳥⿰冒鳥

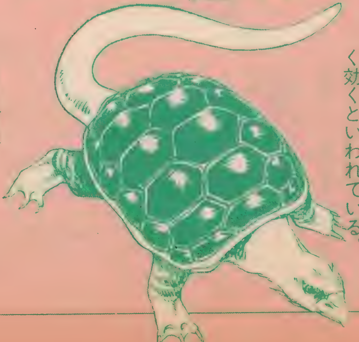
⿱般鳥⿰冒鳥は、鳥の姿、人面のモンスターだ。昼の明るい光が嫌いなので、宵に飛び回ることが多い。腹を壊してとんでもない目にあっているときに⿱般鳥⿰冒鳥の肉を食べると、特効薬になるといわれている。

狌狌

狌狌は、馬の姿、白い耳を持つモンスターだ。狌狌は、ふだん歩くときは4つ足を使って歩き回るが、いざというときは、2本足で風のように走り回ることができる。また、その肉を食べると、食べた人も非常に速く走ることができるといわれている。

鹿蜀

鹿蜀は、馬の姿、白い首、虎のような縞を持ち、赤い尻尾のモンスターだ。その声は澄んだ歌声のようだという。また、鹿蜀の一部分を身につけておくと、よい子供に恵まれるといわれている。



旋亀

旋亀は、黒い亀の体に鳥の首、虺の尻尾という姿をしたモンスターだ。その鳴き声は、木が引き裂かれるときのような音だという。旋亀の一部を身につけておくと、年を取っても耳が悪くならないし、足にできたタコを治すのにもよく効くといわれている。

鯥魚

鯥魚は、牛の姿、蛇の尻尾、翼を持つモンスターである。その翼は腋の下にあり、その

鳴き声は留牛の声のようだという。鯥魚は寒さに弱く、冬は寝て暮らし、夏しか現れない。鯥魚の肉を食べると、腫瘍ができないという、有益なモンスターだ。

猼訑（はくい）

猼訑は、羊の姿で、9つの尻尾、4つの目をもち、背中に目がある。これの一部分を身につけておくと、どのような場所でも恐れなくなるといわれている。今日では、対人恐怖症の人にたいへん役立つかもしれない。

鸚䳇（えいぼ）

鸚䳇は、鴞の姿で、青い羽、赤いクチバシ、人の舌というモンスター(?)である。鸚䳇の特徴は、人を見かけると、うるさいぐらい喋りまくるという。山海経の成立時のころから鸚䳇は知られていたということがわかる。

狡（こう）

狡は、犬の姿で、体に豹の文様、牛の角というモンスターだ。その鳴き声は犬が吠えるのとそっくりである。このモンスターが現れると、その地方には大豊作がやってくるという、ありがたいモンスターだ。

窮奇（きゅうき）

窮奇は、牛の姿で、ハリネズミの針を持つモンスターだ。いかにも犬が鳴いているような声を出して人間をおびきよせて食べてしまうといわれている。

孰湖（かっこ）

孰湖は、馬の姿、鳥の翼、人面、蛇尾というモンスターだ。孰湖は、人がフラフラ歩いていると、その人を抱き上げてさらっていくという変な癖があるモンスターだ。

耳鼠（じそ）

耳鼠は、鼠の姿、兎の首、ナレシカの体をしたモンスターである。その鳴き声は犬の叫び声に似ており、自分の尾を使って空を飛ぶことができる。その肉は、ありとあらゆる毒の特効薬となる便利なものだ。

孟極（もうきょく）

孟極は、豹のような文様のある頭、白い体をしているモンスターである。その鳴き声は、自分の名を呼んでいるような叫び声だという。もし孟極を生け捕りにできたなら、よくなつく犬以上に働くという。

足訾（そくひ）

足訾は、禺の姿で、鬣があり、牛の尻尾、文様のある前足、馬の蹄というモンスターである。この足訾は、人を見つけると、大騒ぎをしてどこかにいってしまう。その鳴き声は、自らを呼び捨てにするように鳴くといわれている。

囂（ごう）

囂は、夸父の姿で、4つの翼、1つの目、犬の尻尾というモンスターだ。カササギのような声で鳴くという。囂の肉は腹痛に効き、また下痢を止めるのにもよく効くといわれる。

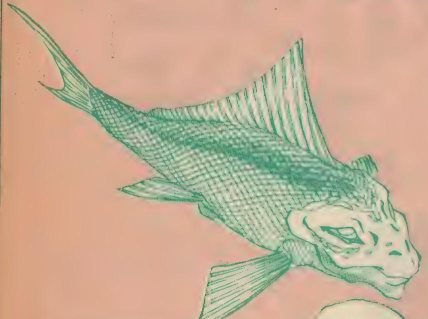
鶌鶋（くっきょ）

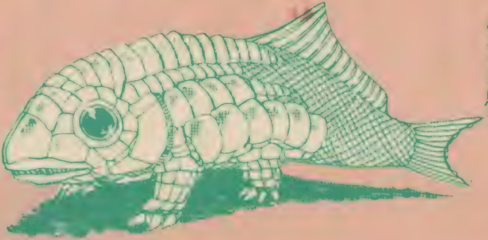
鶌鶋は、鳥の姿で、首は白く、身体は青く、足は黄色いモンスターである。鶌鶋の鳴き声もわが名を呼ぶように聞こえる。その肉を食べると、数日の間は飢えることがなくなり、また年取った人に与えると若返るといわれている。

人魚（にんぎょ）

人魚は、鯑魚の姿で、4本の足を持つモンスターで、嬰児のように鳴くといわれる。この肉を食べると、物を忘れることがないという、受験生の必須アイテムのようなモンスターだ。

その外見からもわかるように、皆さんが知っている人魚と中国の人魚とではまったく違うのである。少しここで、中国の人魚について説明しておこうと思う。





赤鱬（せきじゅ）

赤鱬は、人面魚身。鳴き声は鴛鴦のようで、その肉を食べると病気にかからないといわれている。

氐人（ていじん）

氐人は、人面魚身で、足がないタイプである。これが普通に人魚といわれているものである。

陵魚（りょうぎょ）

陵魚は、人面魚身、手足があるモンスターである。

このように中国の人魚にはたくさんのタイプがあるが、もっとも皆さんのイメージに近いのは、前々回に書いた鮫人だろう。

さて、2回にわたって書いてきた中国のモンスターも今回で終わりだが、2回の記事で西洋のモンスターと中国のモンスターの違いがいくぶんかはわかってもらえたかと思う。

中国のモンスターの記述を見てもわかるように、中国人はたとえモンスターであろうと、食べて味見をしてしまうどん欲さを持っているのだ。このような真似が他の国の人にできるだろうか？

モンスターとその国の人々の気質は密接な関係があるといわれているが、中国の場合それが如実に現れている好例といえるだろう。

今回紹介した以外にも、中国にはまだまだ何万種類という膨大なモンスターが文献の中に眠っている。そのなかで私が取り上げたのは、たった数冊の文献でしかないし、中国の偉大な歴史からすればほんのひとにぎりでしかないのだ。あらためて、中国の偉大さに脱帽してしまう思いである。

しかし、私自身、この2回の記事を書くために文献あさりや古本屋めぐりにずいぶん時間がかかったことを書いておきたい。まず、ヨーロッパのモンスターと違い、資料はほとんどないし、漢字も見たこともないようなものばかりだった。最後は、中国語でかかれた原書を使ってこの原稿を仕上げたのだ。

このように書くと、皆さんは私が中国語を読めるように感じるかもしれないが、中国語に関しては私はまったくの素人である。だから、間違いもあると思うが、もしわかった節は、お叱りの手紙を送ってください。

個性的な天才たち

第28回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST MAMORU YAMAMOTO

天才プログラマーとは?

アメリカには、〝天才プログラマー〟と呼ばれる人が、多数存在している。しかし、彼らの作品のほとんどは、昔からあるコンピュータゲームやボードゲームのアイデアを借用したものだ。だから、大多数の〝天才プログラマー〟は、じつは〝プログラムのうまい人〟にすぎないことが多いんだ。

日本でも、RPGを作った数人の〝天才〟が大人気だが、彼らもやはり、〝焼き直し名人〟というのが、正確なところだろう。その証拠に、彼らは自分が開発した1つのソフトのバージョンアップを繰り返すばかりで、純オリジナルソフトといえるものを、全然作り出してはいないのだから。

そこで今回は、本当の〝天才プログラマー〟とはどんな人物か、探っていきたいと思う。まず、ここでいう〝天才〟の条件をあげてみよう。

①ゲームのストーリーが超個性的で、プレイヤーをグイグイその世界にのめりこませる魅力を持っている。

②プログラムを共同作業で作るのではなく、1人でほとんどすべてを完成させてしまう。

③そのプログラムを見る者、プレイする者を、他のアート（音楽、絵画等）を見、聴いたときに感じるようなハイな気持ちにさせる。また、そのプログラム自体にサムシング（何か）がある。

この条件については、異論もあると思うが、今回は僕の独断で、この3つの条件に合うプログラマーを選んでみた。

〝宇宙〟を作ったラリー・ミラー

ラリーの代表作は〝ハドロン〟、〝エポック〟という3Dスペースゲームの2部作だ。これらはアップルII用で、1979年に、当時アメリカで一番実力のあったシリウス社からリリースされた。

とにかく、パソコン用3Dゲームのルーツはこの2本だといっても過言ではない。なかでも、星の流れるルーチン、宇宙船の3D処理ルーチン等は、〝ハドロンのサブルーチン〟と呼ばれ、その後の3Dゲームに、かなりの影響を与えた。日本のゲームに、このルーチンをそっくりそのまま流用しているものもあるほどで（ヒドイ話だ）、それだけすごいものを彼は作り出したってわけだ。

▲タイル的なハドロンの表現。こう見えてもスピードはなかなかだ。

この2本は、モニターの中に無限に広がる宇宙を映し出し、発表後8年たったいまプレイしても、まだ新鮮さを失わない名作になっている。

〝いきなりマシン語〟のナシャ・ジュベリ

彼もやはりアップルII用の3Dスペースゲーム作りの天才で、とくにワイヤーフレームものでは、ナシャの右に出るものはいないだろう。代表作は〝スニーカーズ〟、〝ゴーゴン〟、〝ホライゾンV〟、〝ゼニス〟などだが、純オリジナルといえば、ホライゾンとゼニスになる。

この2本はゲーム自体が難しく、あまり一般ウケはしなかった。しかし、8ビットとは思えないスピードのグラフィックとワイヤーフレームキャラクターは、ゲーマーたちをとりこにしたんだ。

何より驚くことに、ナシャは頭の中でストーリーを組み立てると、フローチャートも書かず、いきなりマシン語でメモリに打ちこみ、数時間でプログラムを完成してしまうという。彼が言うには、「僕はベーシックを覚える前からマシン語を始めたので、自然とそうなってしまったんだ」ということだが、フローチャートもアセンブラも使わずに完璧なゲームを作り出せるのは、いまだに彼以外にはいないだろう。

さらに言えば、パソコン用3Dワイヤーフレームゲームで、ホライゾン、ゼニスを超える作品に、僕はいまだお目にかかったことがない。もっとも、ストーリーが個性的すぎて、この2本とも1980年の発売にもかかわらず、いまだにやり方がわからない人も多いと聞く。ナシャの作品ならではの珍現象だろうね。

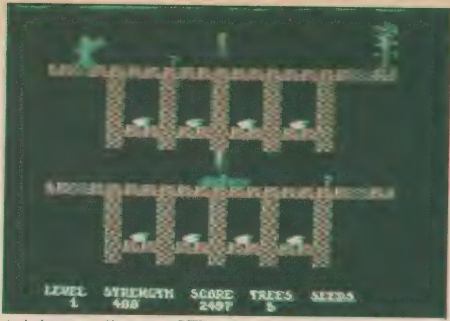
▲ホライゾンVのタイトル画面。ナシャの名前が見えるね。

悪魔的な魅力 ビル・ウィリアムス

ビルが作り出す作品はどれも発想がスゴイ！　明るさが爆発しているファミコンのゲームが好きな人には、あまりなじめないだろう。

彼が発表したのは、ATARIの8ビット機用の〝ネクロマンサー〟、アミーガ用の〝マインドウォーカー〟、〝シンバッド〟の3作品にすぎない。しかし、そのどれもが、プレイする者に魔法をかけ、絶対にとりこにしてしまう、不思議な魅力を持っているのだ。

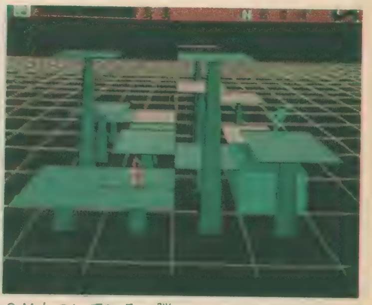
ネクロマンサーは、1人の森の精が主人公となり、木を育てるところからゲームが始まる。じゃまをする妖怪をやっつけながら木の種を植え、育て、森を広げていく。ときどき、悪魔の化身であるクモが、木に毒をかけにくる。毒をかけられた木は悲しそうに泣き出すので、ブーメランのようなものを使って、それらにかかった毒を取り払ってやる。こうして育てあげた木たちを連れて、悪魔を退治しにいく……というストーリーだ。



▲ネクロマンサーの一場面。木でクモを退治するとは！

マインドウォーカーとシンバッドについては以前にも紹介したので、今回は省略させてもらう。どの作品についてもいえるのは、彼以外には発想できない、超個性的な仕上がりになっているということだ。それはストーリーばかりでなく、登場するキャラクター、バックミュージックなどもエキセントリックで、ビル自身の世界へと僕たちをいざなってくれるのだ。

▲シンバッドより。戦闘後の美しいポートレート（!?）。



▲おなじみのマインドウォーカー。幻想的なBGMもついている。脳の中に道を作るなんてどういう発想なんだろう。不思議！

グラフィックの魔術師 ジム・サックス

ジムは、プログラマーとしてよりも、パソコンのグラフィックアーティストとして有名だ。といっても、C64、アミーガなど、コモドール系のマシンのグラフィック専門なので、日本ではその名を知る人も少ないだろう。

アメリカでアミーガが発表されて以来、彼の作品（デラックスペイントで描かれた絵）は、数を増した。その独特な手法は、従来のパソコンのグラフィックを超越し、ニューアートと呼べる美しいものばかりだ。

〝ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン（マインドスケープ社）〟の絵も全部ジムが描いてるんだけれども、本当はもっといろいろな場面があったらしい。マインドスケープ社側で、ジムのOKなしに、多くのシーンをカットしてしまったのだそうだ。それが原因でジムがマインドスケープとの契約を破棄したのも残念だけど、何よりも、そのカットされた場面を見られないというのが、なんともさびしい気がする。

しかし、ジムは最近自分のソフトハウス（サックス・エンタープライズ）を作り、ディフェンダーを超えたグラフィックを使った3Dゲームを開発中だそうで、こいつは楽しみだ。きっとまた、パソコンゲーム史をひっくり返すくらいの作品になることだろう。

今回は4人の天才プログラマーを紹介した。みな、独自の世界をパソコンのプログラムという形で表現している、本当のアーティストたちだ。日本にこの4人のようなタイプのプログラマーが出現するのは、いったいどのくらい先なんだろう？

▶〝ディフェンダー〟より。この馬の駆けていくところはスゴイぞ！

▶アミーガのグラフィック機能を120パーセント生かしている。

▶こちらは未使用の作品。絵からゲームのイメージが広がるね。

▶ジャーン！　初公開、ジムの自画像だ。

ある朝、早く会社に行くと、暗闇の中に2つの光る目が……。おそるおそる近づいてみると、掃除のオバサンが疲れてすわっていたのだった。(ぐわ)

●

エクスプレスがなんだ！ インターラプターがなんだ！ 私の愛馬は、アイアンホースだぁ!! ジャパンカップもぶっちぎりで勝ったぜいっ!! (頭)

●

先日、㊥、我流子、タケオンと帰る途中、例のゲーセンの前を通ると、㊥はフラフラと引き寄せられるようにゲーセンの中へ。さすがマニア。(TAKE)

●

連休といっても毎月の仕事量は同じ。よって、ゴールデンウイーク明けは、連日地獄のようだった。この次の夏休み明けには体が分解するかも。(T・S)

●

まっ赤に燃える激辛センベはアブナイ。一口で口の中が火事。で、水飲もうとしたら、なぁーんてこと、断水！ 缶ビール飲んで二日酔いだよーん(こんY)

●

今月は、本当に大変な月だった。ゴールデンウイークによる日程の短縮と、地縁土くんの事故、それにぶの入院！ マジな話、お祓いが必要かな？ (K)

追悼・地縁土くん

去る5月1日、BEEP創刊以来の協力スタッフ地縁土さんが、バイク事故で亡くなられた。享年28歳、あまりにも短い生涯だった。

地縁土さんは、BEEP創刊以前からその企画作業に参加し、創刊以降もほかの人間がやりたがらないような細かい原稿もすすんで書いてくれる一方で、メガオービスのような壮大な読者参加企画を推し進めてくれた。その後も陰になり日向になり、BEEPを盛りたててくれたものだ。

地縁土くん、本当にありがとう。心からご冥福を祈りたい。

昭和62年5月15日　BEEP編集室&ライター一同

次号予告

ホラーゲームで夏を涼しく!!

日本の夏は暑い！ 冷房のない部屋でゲームしてたりすると、頭がクラクラしてパスワードはまちがうわ、キーボードが汗でベタベタになるわで、もう散散！ こんな暑さも、背筋がぞ〜〜っと寒くなる怖〜〜いゲームをプレイすれば、解消するに違いないっ!?

8月号は7月8日発売！

来月号は
定価360円
よろしくね!

月刊 Beep 7月号

昭和62年7月1日発行(毎月1日発行)第3巻7号通巻33号
◆発行人　孫　正義
◆編集人　笹口幸男
◆発行元　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03-261-4095　編集☎03-265-5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部☎03-261-3598　商品部☎03-263-3595
西日本営業部 〒541 大阪市東区[illegible]本町2 [illegible]本町ビル
☎06-264-1471
◆印刷　大日本印刷株式会社
©1987 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-7
本誌からの無断転載を禁します。

◆編集長　麻生健司
◆編集
白鈴朋枝　新保和昭　武田浩二
石村　治　桑原　修　近藤　裕
◆協力スタッフ
[illegible]　三嶋[illegible]　我流子　[illegible]
佐々木[illegible]　TAKE ON／　たけじゅん
Dr.KILL　中村龍彦　早川　浩　[illegible]
寺吉　雅　ぺんちゃん
◆校正
関　[illegible]子＋グループこじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

TEL

03・265・5819

料金受取人払

郵便はがき

1 0 2

麹町局承認

5199

差出有効期間
昭和63年12月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 7月号 編集室行

住所 □□□-□□	☎ ( )		
氏名	年齢	性別	男 女
職業 学校(学部・学年)	所有機種		
購入書店・ショップ	よく読む雑誌		

今月から読者プレゼントの応募は官製ハガキですることになりました。
読者プレゼントのページをよく読んで応募してください。

BEEP7月号

愛読者カード 〈7月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★ひと月にどのくらいのおこずかいをもらっていますか

★あなたの好きなゲームメーカーをあげてください（どういう点が好きか、理由も書いてください）

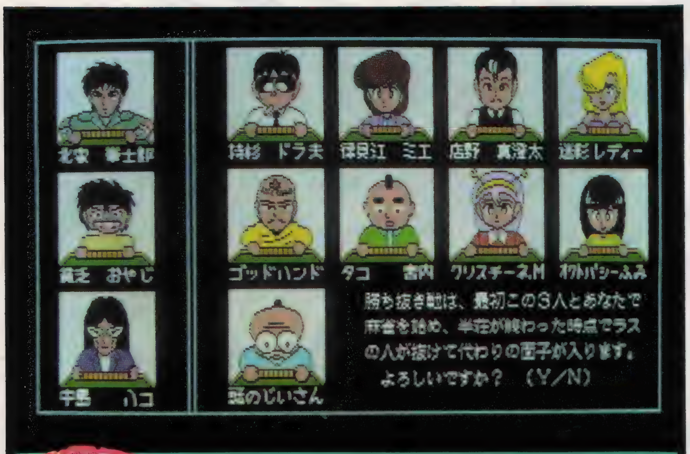
ソフトジャングル

SOFT JUNGLE

HIT 21

いま、オモシロざかりっ!!

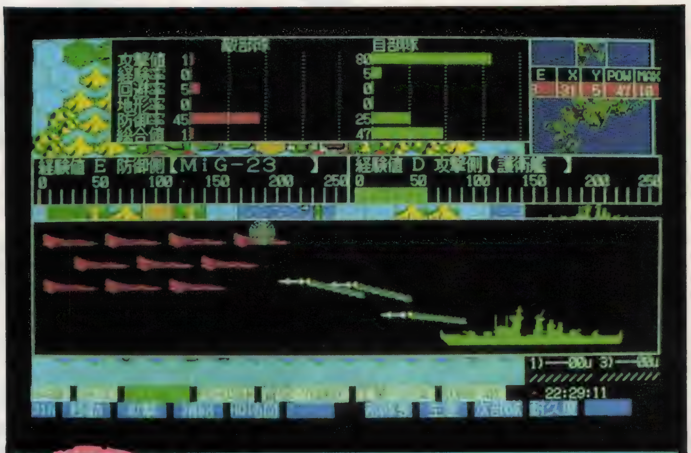
またしても、上位を占める"大戦略II"と"信長の野望・全国版"。"エルスリード"も急上昇——。㊜COME BACK〜!



1位 ぎゅわんぶらあ自己中心派
ゲームアーツ

●ノンセクション

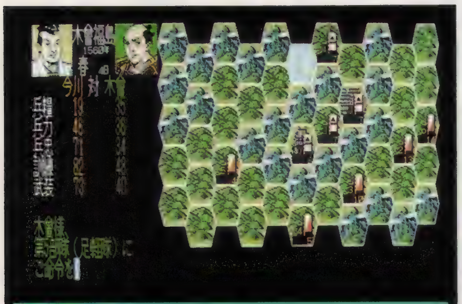
いきなりトップの大役満! ㊓たちも、けっこうハマった抱腹絶倒モノ。ますみちゃん、愛してるよ——っ!(写真はPC-88版)



2位 大戦略II
システムソフト

●シミュレーションゲーム

またまた登場、大戦略II。マウスを買えば、さらに楽。だけど、どーせマウス使うんだったら上海のほうがいいのさっ(Ⓒ㊜)。(写真はPC-98版)



3位 信長の野望・全国版
光栄

●シミュレーションゲーム

コメント連載3回目。なぜ信長なのか?という質問に答えてくれたのは、今は亡き地縁土氏です。彼はウォーシミュレーションが好きでした。合掌。(㊜)

4位 ガリウスの迷宮
コナミ

●アクションロールプレイングゲーム

ハードを使い切ったデキのよさ。我流子の迷宮じゃないよっ。

5位 エルスリード
NCS

●シミュレーションゲーム

初登場で、いきなり5位! 戦術級なのにZOCがあるのもめずらしい。今後も伸びるか——!?

BEST

注目ソフト

★9位　火の鳥(AC+RP)コナミ——先月の24位から、急上昇、一気に9位におどり出た。MSX2のグラフィックをフルに生かした気持ちよさが至福の快感を誘う!? 死んでも死なない火の鳥なのさっ。

★13位　ファンタジーII(RP)スタークラフト——モンスターに石を投げる攻撃に、思わず笑っちゃうよーん。まだまだ、メキメキっの伸びっ。

★19位　ジーザス(AD)エニックス——全編に流れるBGMと映画感覚で動く画

面が、ウレシ恥ずかし、かっ飛びぶっ飛びで㊟急上昇中——。

★22位　ウイングマン2(AD)エニックス——まだまだ、デルタエンドのシーンが見たいために、中毒症状を起こしているファンがいっぱい。MSX版も出て、息をふきかえしたのかもね。

★28位　ホテルウォーズ(S)——正攻法でいくよりも、株を買って買って買いまくり、乗っ取りでのし上がっていくほうがトク、というウワサを聞いてしまった。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	注目	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(ゲームアーツ)	N	PC-88シリーズ	5D(6,800円)
2		大戦略II(システムソフト)	S	PC-98シリーズ	D(9,800円)
3		信長の野望・全国版(光栄)	S	X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-25 PC-88SR以上/98シリーズ	5D(9,800円)
4	↑	ガリウスの迷宮(コナミ)	AC RP	MSX(2)	ROM(4,980円)
5	↑	エルスリード(NCS)	S	PC-88SR以上、 X1シリーズ	5D(7,200円)
6		DAIVA(T&Eソフト)	S	PC-88SR以上、FM-77AV、MSX2、 X1シリーズ	D(7,800円)
7		覇邪の封印(KGDソフト)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX/2	3.5D(8,800円) ROM(7,800円) 5D(8,800円/9,800円)
8		大戦略(現代大戦略含む)(システムソフト)	S	PC-88SR以上/98シリーズ、 X1シリーズ	D(6,800円/7,800円)
9	注目	火の鳥(コナミ)	AC RP	MSX2	ROM(5,800円)
10		三国志(光栄)	S	PC-88(SR専用あり)/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-7/77シリーズ/16β、MSX(2)	ROM(12,800円) D(14,800円)
11		XANADU(日本ファルコム、ソニー)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX2	D(7,800円) T(6,800円)
12		ロマンシア(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 X1シリーズ、MSX2	D(6,800円) ROM(5,800円)
13	注目	ファンタジーII(スタークラフト)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ	3.5/5D(9,800円)
14	↓	ウィザードリィII(アスキー)	RP	PC-88/98シリーズ	D(9,800円)
15		殺人倶楽部(リバーヒルソフト)	AD	PC-88/98シリーズ、FM-7/77AV、 X1シリーズ、MZ-25シリーズ	D(7,800円)
16	↓	夢幻戦士ヴァリス(日本テレネット)	AC	PC-88SR以上/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-77AV、MSX	ROM(6,800円) D(7,800円)
17		ウィザードリィ(アスキー)	RP	PC-88SR以上/98シリーズ、 FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	5D(9,800円)
18		VAXOL(ハート電子)	AC	PC-88SR以上、 MSX(2)	5D(7,800円) ROM(6,800円)
19	注目	ジーザス(エニックス)	AD	PC-88SR以上	5D(7,800円)
20		XANADUII(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	D(5,800円)
21		デス・フォース	AC RP	FM-77AV	3.5D(7,800円)

傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　注目 今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　九十九電気札幌店　石丸電気マイコンセンター　パソコンショップ・ハドソン

EXCITING SOFT REVIEW

おもしろソフト情報局

Ys(イース)

by 山村モヘップ(13)

ハマリなしの軽いノリがうれしい!
FM音源+PSG6チャンネルのBGMは、ちょっとスゴイ

機種　PC-88SR以降
媒体(価格)　5D(未定)

はーい、山村モヘップ(13)でーす。今回は、悪うございましたとは別に、おもしろソフトのほうもやらせてもらってるんですよ。それでは、(久しぶりに)いつもとは口調を変えて、ファルコムの新作RPG「Ys(イース)」の紹介を始めることにしましょうか。

軽いノリでRPGを

イースは、あのドラゴンスレイヤー・ザナドゥの続編ではないことからも推測できるように、今までのファルコムのRPGとは、いっぷう毛色の異なったゲームだ。……というより、今までのどのRPGとも違った、「軽いノリ」をもったゲームだといえるだろう(ただし、表面的な作りは今までの「ロマンシア」なんかと似てる気がしますけどね)。

たくさんある目的(らしき)話のうちの1つ。行ったほうがいいのだろうか?

なにしろ、このゲームの主人公クンといったら「英雄」でもなければ「救世主」でもない、ただの剣士の兄ちゃん! 王様から「姫を救い出してくれ」なんて依頼を聞いたおぼえもなく、村の長から「村を魔物から守ってほしい」と懇願されてるわけでもない。とにかくゲーム開始時には自分のなすべきことがわからなくて、町をウロウロするばかり。

町に薬屋があるのは当たり前。買うべきかどうかは、財布と相談して……

しかし、町中をうろつきながら人々に話しかけていると、いろいろと目的ができてくる。

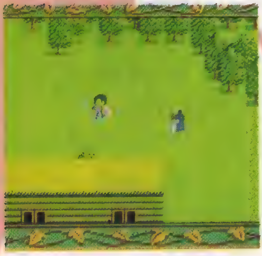
とにかく、自分の本当の使命もわからないままに彼らの話に身をまかせていると、次第になるようになっていくという……(無責任な展開!)。

冒険は苦もなく進む……

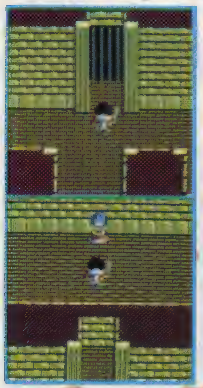
このゲーム、システムの面から語ると、経験値を増やしてレベルアップさせ、アイテムを探して強くなっていく、ごく一般的なアクションRPGだ。とくにこのゲームでは、「RPG」してる部分とともに「アクション」の部分にもかなり力が入っているから、たとえ経験値がたりなくても、強いアイテムが揃っていなくても、アクションの腕さえあればかなりの難関を切り抜けることができるはずだ。これは、アクション大得意! のキミには喜ばしいことだろう。

そもそもこのゲームでは、プレイ中に心配することなど、まずないのである。マップの作りからして、「強い敵を倒すために必要なアイテム・経験値は、そこにたどり着くまでに自然に手に入っている(!)という親切さ。売ってはいけないアイテムは、店の主人も買う気を示さないし、そもそも金に困る状況に陥ることさえマレだ。

とにかくこのゲームでは、いやなワナ、プレイヤーをハメるための仕掛けなどというものはまったくなく、むしろ、


村には家もあれば人もいる。話をするのもまたをかし、

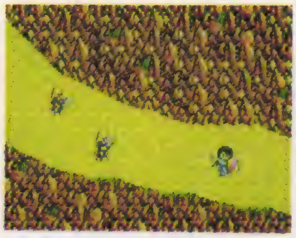
Soft Jungle



おやおや、こんなところにオリがある。これは入ってみなければ

オリの中に女の子が！　この女の子の正体は

並んだ石像の中に[illegible]ものか……。



山道をふさぐ敵2匹。こいつらは半キャラずらしのノーダメージ攻撃でやっつけろ！（今は意味不明でも、実際やってみればわかるはず）

どんな状況でもプレイヤーがハマらないようにするために、かえって開発の方が心配しすぎた（そうです）ぐらいの親切設計。

ちなみに開発の方の話では、「解くだけだったら１日でもできる」そうで、「今回はセーブができるから、ＲＰＧに馴れた人間なら、１日２時間やっていれば１週間ぐらいで解けます！」との太鼓判も押されてしまった（そんなにかんたんなゲームで、本当にいいんでしょうか⁉）。

簡単でも奥は深ーいのね

どうも「かんたんさ」ばかり強調してしまっているようだけど、このイース、かんたんながらも非常に奥が深いのだ。

どのくらい奥が深いのかというと、たとえば、ある城の「煉瓦」。なんと煉瓦のデザインでさえ、その国の成り立ちの設定によって決定づけられているというのだ！　これほど緻密なシナリオは、過去どのゲームにも類をみないのではないだろうか？

しかし肝心なのは、その緻密さのためにゲームがどれぐらいおもしろくなっているかだ。いくらシナリオが凝っていても、それがおもしろさに反映されていないのなら、それは単なる「マニアのいらんところ凝り」（そーゆーゲームって多くありませんか？）にすぎない。だが、イースの緻密さというのは、そのほとんどがおもしろさと密接に結びついているということだ。これはかなり評価できることだと思うが、いかがだろう？

このゲームは、大きく分けて２つのパートからなっている。前半は、町・村・野原・神殿・廃坑を歩き回る「成長面」。そして後半は、塔の中をクエストする「謎解き面」だ。

廃坑は暗い！　怖い!!　けれどもオイシイものもあるのであった。

前半から後半へは一方通行となっていて、前半で条件をそろえていなければ後半へは行けない。

それはともかく、その前後半をとおしてプレイヤーに示されるヒント・証言・グラフィックなどのすべてが、ある１つの壮大なストーリーを指し示しているという……。具体的には、Ｙｓと名付けられた何冊かの本（イースって本のことだったんですねぇ！）に深い関係をもっているということをとくにここでいっておきたい。

この本はゲーム中では（ファルコムお得意の）デカキャラを倒すことなどによって得られるアイテムとなっているのだが、単にそれらを集めるだけで、背景となるシナリオがすべて理解できるわけではない。本そのものよりも、むしろその本を集めるまでの過程――その本をなぜ、そのデカキャラが持っていたのか？　どうしてその本を手に入れることになったのか？――が大切なのだ。それらの情報について考え、想像しながら進んでいくことによって、イースを単なる「謎解きＲＰＧ」としてではなく、「１つの物語」として味わうことができるというわけだ。

早くいい武器が欲しい[illegible]

これが銀の採掘場（廃坑）。アイテムに銀製の物が多いのは、このためか！

それでは、この項の最後に、デカキャラについて一言。このゲームには何匹かの（何匹出るかは、ないしょです！）デカキャラが出てくるけれど、それらはすべて、まったく異なったアルゴリズムで動いているそうだ（つまり、攻撃方法、動きなどが全然違うってことなんです！）。最初はかなり苦戦するかもしれないが、それぞれのキャラには必ず攻略法があるので、それを発見すれば楽に倒せるようになるはずだ。

ちなみに、最後のデカキャラは、激しく、美しく、そして絶対にビビる（！）ようなものだとか!!

最後にウリも書いておこう

まず第一にグラフィック。ロマンシアですでに実証されているように、フルカラー＆スムーズスクロールの美しさは涙モノだ。

……なに、それぐらい今では当たり前だって？　それなら第２のウリＢＧＭについて書いとくぞ。ＦＭ音源＋ＰＳＧ６チャンネルを使い切った曲が（ディスクアクセスの長いときを除いては）、始終流れどおし！　今までのゲームでは、どうしても２チャンネルを効果音に使わざるをえなかったために、ＢＧＭには４チャンネルぐらいしか使えなかったことを考えると、かなり表現力の高いＢＧＭであることがわかってもらえるだろう。

とすると、このゲームには効果音がないのか？　いやいや、それは考えが浅い。プログラムテクニックによって、効果音（２チャンネル使う）もちゃんと出る。８チャンネルとほぼ同様の効果を実現しているのだ。

ともあれ、かんたんで、誰もができて、しかも奥が深いＲＰＧのイース。今回取材したのは開発途中のバージョンだったが、十分完成度は高かった。それでもなお手を入れるという気迫のいれよう！（だから、写真の画面は完成版と多少、異なるそうです）

これはかなり期待してもよさそうではないかな？

デカキャラの中でもいちばん弱いヤツ[illegible]伸び縮みする[illegible]

ソフィア

電波新聞社

by 帰ってきた大滝龍仙

失われたクリスタルを取り戻せ!

シンプルandプリティ、奥の深～いアクション

機種　X1シリーズ、MZ-1500

媒体(価格)　5D(6,200円)、QD(4,800円)

ありがたや、電波様!?

MZ-1500ユーザー及び、その他のユーザー諸君、元気かね。久々に登場の龍仙だ。さて、電波新聞が我々のためにつかわした久々の新作"ソフィア"を紹介しよう。

まあ、どういうゲームかっちゅうと、最近おもいっきり流行ってる"美少女冒険アクション"もの。主人公のソフィアの使命は、パラレルワールドに落ちてしまったクリスタルを捜し出し、それを自分の世界に持って帰ること。

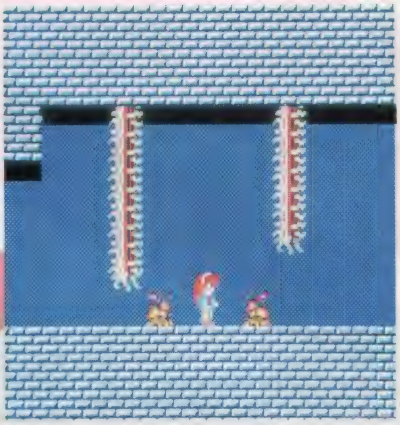
そして君の操るソフィア、彼女は、テンキー(カーソルキー)で、左右に移動し、スペースバーでジャンプできる。

このゲームは、いわゆるバイタリティー制で、画面左下のハートによって、バイタリティーが表示され、敵と接触したり、トラップにハマったとき、時間が経過していくとハートが減っていく(ただし、ハートがなくなったからといって即、ゲームオーバーになるわけではない)。

バイタリティーは、道に落ちているキノコや、木を通過したときに落ちてくるリンゴを取ることによって1つずつ回復できる。ただし、ハートの最大表示は30個なので、それ以上取っても点数が上がるだけでハートは、増えないぞ。

禁断のクリスタルに触れてしまったソフィア、冒険の始まりだ。

リンゴを取れば、体力UPだ。歯ぐきから血を出そうぜ



地下迷路には、[illegible]い。[illegible]

あなかしこ、アイテム様

それでは、自機の説明はこれくらいにして、かんたんなテクニックを紹介しておこう(あんまり、ページがないからね)。まず、ジャンプテクから。ジャンプは、勢いをつけると(カーソルを入れながら)、最大5キャラ分(ソフィアの横幅を1と考えて)飛ぶことができる。また、空中でカーソルを入れ直すことによって、ジャンプ幅をコントロールできるので、下がトラップ(マグマや水)になっていて、陸地が端のほうに見えたりする場合は、カーソルを入れっぱなしにすれば、乗り越えることができる。あきらめないでがんばることだ。それから、左右に移動する岩は、ジャンプしなくても崖のすれすれから、つま先だけ出していればかんたんに岩に乗ることができる。このテクも覚えておくといいだろう。

[illegible]このまま行くと、溺れ[illegible]。どうすりゃいいの?

さて、このゲームには、いろいろなアイテムが出てくるけど、アイテムの効果などがわからないと先に進めなかったり、トラップにハマったりする場合がある。一応、アイテムとその効果を紹介しておこう。でも、どこにあるかは教えないから、自分でやってみて。

●レッドリング　水(浅瀬)の中に入れるようになる。絶対必要。

●人形　これがないと、コンティニューできないという厄介な代物。ゲームスタート地点から左へ左へといってみよう。そして……。

●薬　毒キノコ(緑のキノコ)を取っても、バイタリティーが減らなくなる。あれば便利。

●聖書　クリスタルは、一筋縄では取れない。そこでこれが必要なのだ。

●クリスタル　魔法(?)が使えるようになる。だけど、これだけ持っていても……。

この他にも、扉を開くための鍵(色で対応する)や、ボーナス袋などたくさんのアイテムが隠されているぞ。あと、いい忘れたけどクリスタルを取った後の帰り道は、行きとマップが違うのであわてないように……。

とにかく、ピットホールのように、シンプルで奥の深さを感じさせるソフィアをよろしく!!

赤い指輪を持ってれば、このとおり平気なのさ。ただし、浅瀬だけね。

やった!! クリスタルだ!! これを取ってもと来た道を帰るのだが…

残念ながらザンブされてしまった。真のエンディングはぜひ君の手で……

ルーイン

by 三峰奈緒　ウインキーソフト

封印を解かれた超巨大モンスターが…
日本古来のモンスター、妖怪の動きがリアル

機種　PC-88SR以降、FM-77AV
媒体(価格)　3.5/5D(7,800円)

ストーリー

南都大学空手部主将の東郷龍二は、2回生の空手部員、葛城真吾から怪事件を知らせる手紙を受け取った。このゲームは、怪事件の発生した奈良県の飛鳥にある神社に東郷龍二が到着したところから始まる。

神主の話によると妖怪変化が出没して村人も何人か喰い殺されている。神主の息子の葛城真吾も妖怪が出るという地下迷路へ出向いて行き、消息を絶ったままという。

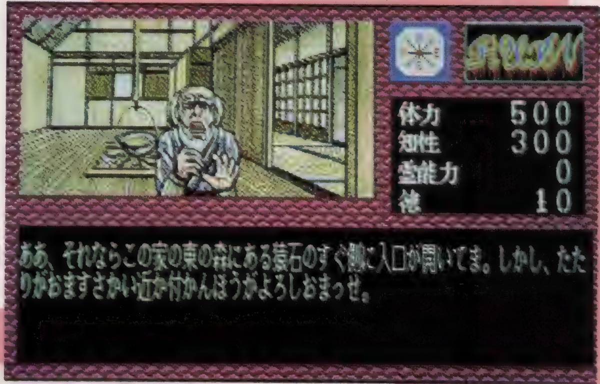
はるか昔に封じ込まれたはずの超巨大モンスター"ヤマタノオロチ"が今、何者かの手によって封印を解かれ、部下のモンスターを引きつれて地上に出ようとしている。急がなければならない！　ヤマタノオロチ出現の日は近い！

ルーインの物語は、飛鳥にあるとある村から始まる。

曜日の概念が決め手

今月紹介するのは、ウインキーソフトから発売された"ルーイン"だよっ！　アドベンチャーにRPG、さらにアクションゲームの要素までも詰まっているゲームなわけ。

このゲームを進めるうえで重要となるのが時間と曜日の概念。ゲームを早く終了させられるか否かは、すべてこれにかかっているといっても過言でない。なにしろ、地下迷路への入口が時間によって開閉を繰り返しているんだから。時間に合わせて行かないと絶対地下へ入れないのよ。



村の古老、源さんから、ぶきみな話を聞く

地下への潜入が成功すると、そこは3Dの迷路。迷わないように気をつけてね。

地下での展開は、RPG的要素が強くなっているの。パラメータは"体力""霊能力""知性""徳"の4つ。妖怪を倒して経験を積むと、会話のとき重大な情報が聞けたり、戦闘時に変身が可能になったりと有利に展開していくの。

で、妖怪との戦闘モードなんだけど、これが完全なアクションゲーム。ジャンプしたり、しゃがんだり、キックして敵を倒さなければならないわけ。格闘技タイプのアクションゲームが苦手な私にとって、この戦闘モードは、とっても辛くて、ハマりそう。

飛鳥の村に着いた東郷龍二

おまけに、体力を失うにつれて動作も鈍り、ジャンプができなくなる場合もあるんだもの。しかも、妖怪の動きはリアルですばしっこいから、なめてかかると痛い目にあうからね。

そして、絶対に忘れてはならないのは、戦える時間は7時までだということ。夜は妖気が高まって、神社や廃屋で休まないと生気や体力を吸い取られてしまうのよ。

妖怪にも、いろいろ個性があって、雑魚は素手でも倒せるけど、強い奴になるとアイテムや霊能力が必要。アイテムは村の中に隠されているから、村人から情報を聞いて捜さなければならないの。これが、なかなかスムーズに行かないんだ。だって、村には個性的な（ヘンな?）人ばかり住んでいるんだもん。

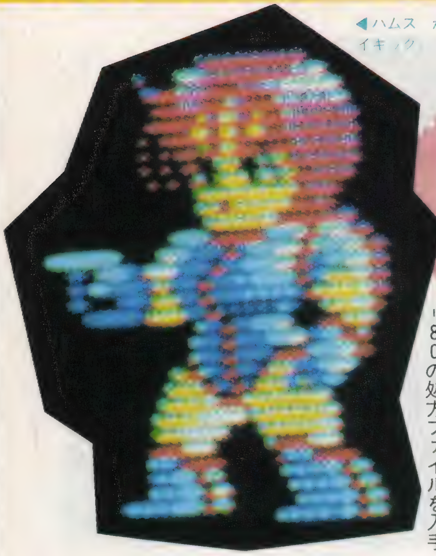
この村には、裸の大将なんていうさすらいの画家、『ムー』を愛読してそうな霊感少女、きこりの与作、やくざの親分までいるんだよ。それぞれの性格に合わせて行動しないとゲーム進行に直接かかわってくるから大変。当然情報だって全部教えてくれるとは限らないし、間違っている場合だってあるのよ。

いよいよ地下道の入口を見つけて、潜入

とにかく、村人を見つけるだけでも一苦労。村人にも日の生活ってもんがあって、絶えず動きまわっているの。村人の行動パターンは、曜日と時間帯によって設定されているから、早く一週間の行動パターンをつかみ取らないとアイテムの情報を得ることができないよ。

それじゃ、がんばってね！

地下の迷路で、妖怪"太郎タヌキ"と対決！



◀ハムス　かーいい彼女も、すごいサイキック

サイキック・ウォー
コズミックソルジャー2

by　ラグナロック　　KGDソフト

リアルタイム戦闘シーンにビビるな!

「お金」なし、マッピングなし、FM音源BGMのカワイイやつ

機種　PC-88SR以降　　媒体(価格)　5D(7,800円)

ストーリー

星暦3530年、KGD星域と帝国軍は、第1次星間戦争に突入。その結果、KGD星域は壊滅的な被害を受け、帝国軍の屈辱的な支配下にあった。

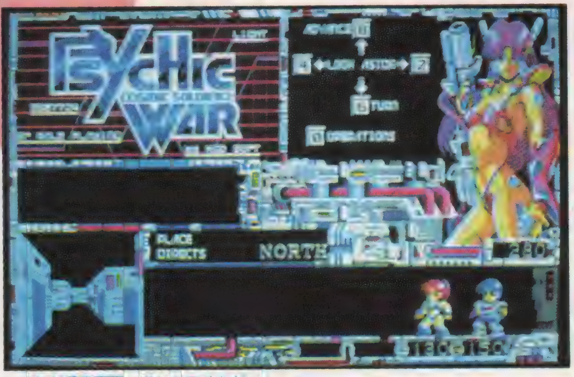
しかし、超能力抑制装置μ-80の処方ファイルを入手することに成功したソルジャーたちによって、100年にわたって続いた帝国軍の支配に終止符が打たれ、KGD星域には再び自由と平和がよみがえった。

だが、帝国軍も野望を捨てたわけではなかった。

星暦3656年、帝国軍は機械的にサイキック・ウェーブを作り出すことに成功し、KGD星域を再びその勢力下におさめるべく侵攻を計画していたのだった。

しかし、いちはやくその動きを察知したKGD星域同盟軍は敵前線基地を破壊することに的を絞った戦略を立てた。そして、選りすぐった少数のサイキック・ソルジャーを工作員として敵星域に送り込んだ。

この作戦のリーダー(つまり、君だ!!)は、帝国軍との壮絶なサイキック・ウォーにおもむくべく、敵惑星内に乗り込んでいく……。



▲これが通常画面。アンドロイドが、さらに美人度アップ

戦闘シーンはリアル

"サイキック・ウォー"はSFタイプのRPGとして大人気だった"コズミックソルジャー"の続編に当たる。

では、このサイキック・ウォーは前作とどう違うのだろう。

まず、第1に戦闘シーンがリアルタイムになったということだ。敵が現れると、これまでのRPGでは各コマンドをじっくり考えながらキャラクター1人1人に入力して戦っていた。でも、このゲームの敵は、目の前に現れると同時に攻撃してくるのだ。だから、自分もその攻撃に瞬時に反応しないとやられてしまう。スリルと緊張、そして興奮と快感を感じながら、敵基地内を進んでいくことになるわけだ。

では、なぜ戦闘シーンにリアルタイムを採用しているのだろうか。一言でいうなら、より現実に近づけようという考えからだ。もし、現実に敵と出会ったとしたら、敵はこちらが作戦を決定するまでのんびり待っていてくれるだろうか? そんなことないよね。

また、このリアルタイム戦闘シーンはアニメ処理されていて、敵味方両者の放つサイキック・ビームが効果音付きでビンビン飛びかう。味方のキャラクターは、自分を入れて4人。敵は、必ず1匹で出てくるので4対1の戦闘が可能になる。味方4人のサイキック・ビームがさく裂する光景は、思わず息を飲んでしまうぞ。

キャラクターのレベルアップにつれてビームも強力になり、味方のキャラクターの中には体の周囲にオーラを発生させ(北斗の拳みたいだなあ)ダメージを減らしてしまう者もいる。個性的なキャラクターが多いわけだ。

そして、前作との第2の違いは、お金の概念がないこと。つまり、超能力は、お金では買えない。今までのRPGでは、アイテムを手に入れたいばっかりに、何回も何回もモンスターとの戦いを繰り返してお金を稼がなければならなかった。しかしサイキック・ウォーでは、アイテムは、どこかに隠されている物を盗むだけ。もともと自分たちの武器がサイキック・ビームなので○×の剣とか××の鎧とかを高いお金で買い揃えなくてすむ。

その他、3D迷路が大きくなって見やすくなり、マッピングしやすくなったことをあげておこう。

▼シュロスは、心強い仲間。けっして敵につかまらないサイキックだ

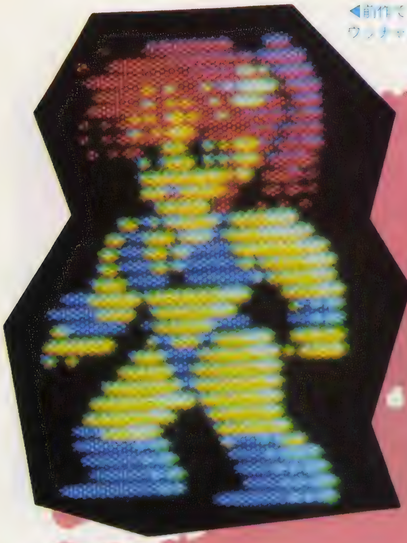
おなじみ美人アンドロイド

今回のサイキック・ウォーにも前作同様、美人アンドロイドが登場する。しかも、前作よりもさらにパワーアップして、しっかり主人公のパートナーになってくれる。

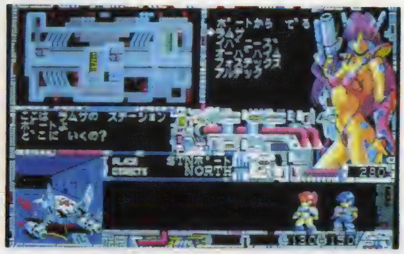
そして、今回も彼女にオプションパーツを装着していけば、ゲームを進める手助けをしてくれる。ちゃんと、お楽しみ、ちょめちょめパーツも用意されているらしいから、捜してみるといいよ。

また、オプションパーツの1つポイントセンサーという物をアンドロイドに装着すると、なんと敵基地のマップと

Soft Jungle



◀前作でもおなじみの美形キャラ、ウッチャム



▶ステーションボートにたどり着いた。これからどうする――!?

自分の位置の絶対座標が表示されるんだ。マップがアイテムの一部になっているから、拾えばいつでも自由に見られるわけなんだけれど、このパーツを見つけるまでは、しばしのガマン。で、マップがあるからといってマッピングが必要ないかというと、じつは、このマップは敵基地の上から見たやつだけなので、結局3D迷路に関しては、マッピングするハメになってしまう。

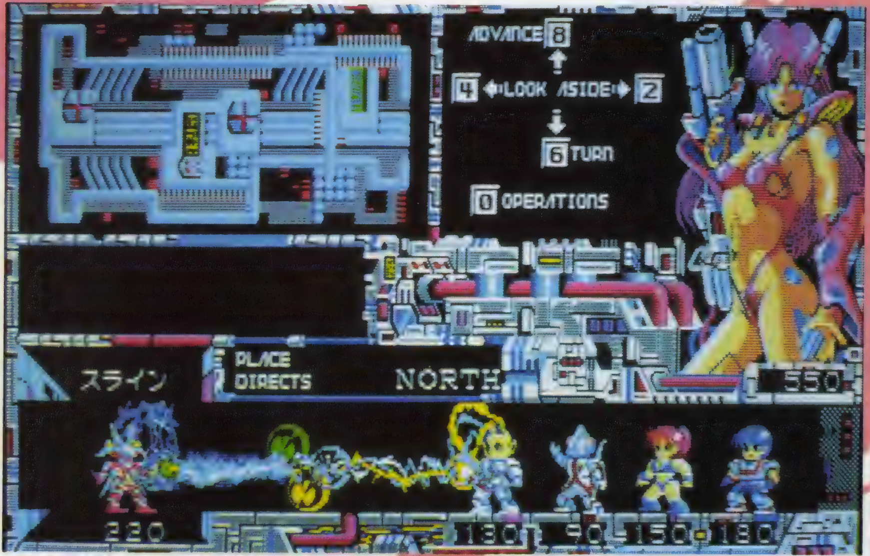
今回のマップは前作に比べて多少広くなっていて、いじわるなトラップ（たとえば、落とし穴やワープ）はない。

そうそう、マップの話のついでに言っておきたいことが一つありました。サイキック・ウォーには、お金が不用。ということは、RPGによくある武器屋とか宿屋がまったくない。しかし、そういったお店の代わりに各惑星にその役割を果たしてくれる部屋がある。

おもな部屋をあげてみよう。

●STNポート（ステーションポート）
●ETRポート（入口ポート）
●ELVポート（エレベーター）
●KEPルーム（仲間のキープ部屋）
●STMルーム（宇宙貿易商の部屋）
●BiOルーム（バイオ・フローティングシステムの部屋）
●RPR（ルームリペア・ルーム）
●ESTルーム（帝国のステーションポート）

などがある。たとえば、KEPルームは、自分の仲間を預かってもらうことのできる部屋。つまり、サイキックの使いすぎで疲れた仲間や、自分の味方になってくれる8人のキャラクターに次の作戦まで待機してもらう（自分を含めて4人しかパーティーが組めないため）ところ。どの基地へ行くときに、誰をこの部屋に連れてくればいいかを考えないといけないわけだ。



▲これが、ウリのひとつ、リアルタイムの戦闘シーンだ

BiOルームというのは、普通のRPGで、宿屋に当たるところ。戦闘で傷ついたときにこの部屋に来ると傷が回復するんだけど、あるアイテムを持っていないと治療してくれない。このアイテムは、アンドロイドのパーツの一部らしい……。

それじゃあ、そのアイテムが見つからないうちに傷を負ってしまったら回復不能かというと、そんなことはない。登場人物がサイキックであることを思い出そう。そう、味方のキャラクターのなかには、サイキックで治療ができる者もいるんだ（魔法でいう、ヒーリングに当たるわけだね）。

一応、2つばかり部屋を紹介しておいたけれど、他の部屋も何かアイテムを手に入れたら寄ってみるといいよ。

最後に一言

サイキック・ウォーには、FM音源対応のBGMが付くとのこと。曲数は、全部で7曲。ゲームのストーリー進行に合わせて、その場面に合ったBGMがまるで映画のように流れる。

そういえば、これまでのKGDソフトは、どちらかといえばBGMが弱かったが、今回は力を入れて、なんとオリジナルサウンドトラックのカセットテープが付くそうだ。

これは楽しみだね。

とにかく、KGDソフトのこと、けっしてBEEPERの期待を裏切らないような仕上がりになるはず。ただ、お値段が8800円と少し高めなのがユーザー泣かせかな？

敵味方、入り混じったキャラクターの数々。

女子大生交際図巻

by たけじゅん　　クロスメディアソフト

内田春菊デザインのお姉さんを落とせ!

現役女子大生のデータをもとにしたナンパシミュレーション

機種　PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ
媒体(価格) 3.5/5D(7,800円)

最近の女子大生は…

セーラー服に目覚めた私、たけじゅんは女子大生が気に入らない!! 何が気に入らないかっていうと"どんな男性が好みですか?"って聞くと、必ずこう答える。

"身長は、175cm以上で二枚目で、やさしくって、いつでもおもしろいことを言って私をタイクツさせない人。さらに、お金持ちで、車はソアラ3ℓ(2・8ℓでは、いけない)かBMWを持ってなきゃね。これが最低条件よっ!!"なんて、白昼堂々発言するんだ。オレは、こういう女子大生が許せないダババー!!(担注 あぶないので、以下25行削除)というわけで、やっと本題に入る。

ま、このゲームは一般的なナンパゲームなんだけど、普通とは、ちと違う。どこが違うかというと、すでに5人の女子大生の名前と電話番号がわかってるんだ。君は、この5人の中からつきあいたい女の子を選び、電話をかけることから始める。手始めに喫茶店にでも入って、彼女の好みを聞き出そう。あとは、彼女に気に入られるようにひたすら動きまわって夜になったらバーにでも入って酔わせて、それから、それから……。というふうにアセってはだめだぞ。はやく手を出しすぎると"イヤラシイわね!"とどなられて、ハイそれまーでーよー、ということになる。ただし、あまり時間をかけすぎ、夜遅くなってしまうと女の子によっては門限で帰ってしまう場合があるので注意しないといけない。

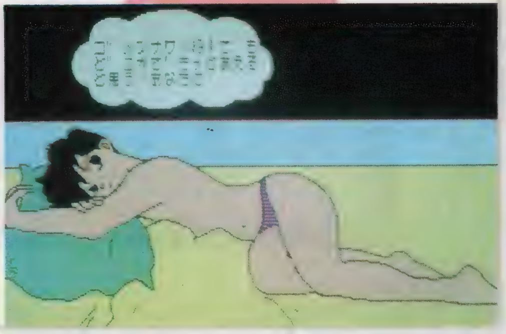
また、君の性格や血液型を最初に設定するわけだけど、この性格が合わないと何をしてもうまくいかない。だからといって自分の設定をよくしすぎちゃうと、今度は、自分の行動パターンと設定した性格がかみあわずジャンジャン!となってしまう。

あれ、僕を恋人と認めてくれてないぞ!? なんか複雑な心境だ

女の子の弱点を知れ!

女子大生といっても、人の子。どこかに弱点があるはずだとアチコチつつきまわしていたら、あったあった。一言でいえば、お金に糸目をつけず、連れ回し、ホメてホメてホメまくること(ただし、お金をあまり使わずにコマすのが、究極のテク)。そのためには、まず、5人の女の子の、趣味、性格、星座、血液型、音楽の好みなんていう情報を収集することがポイント。TPOに合った会話を心がけることだ。これ以外に頭をなでるなんていうのも有効な手段だ。それから、フランス料理店、シティーホテルには必ずリザベーションコールをすること。

ようするに、女子大生ってもんは相手が誰であろうと自分を満足させてくれる男ならいーわけだ(また、文句になってしまった……)。



や、やった。また[illegible]まった。色っぺー[illegible]

村上浩子

好きなタイプは、清潔感のある人。今は、ダイエット中なのでケーキはダメ。エアロビクスとクラシックバレエに凝ってるの。映画は、ラブストーリー、音楽ならビバルディよっ。男っぽい人、待ってるわ。夕方TELちょうだい。

井上香織

人は、私のこと"お嬢さま"って呼ぶけど、そんなことないわ。趣味はゴルフで映画ならラブロマンス。お父さんが社長なんでちょっと頭がカタイの。夜遅くなるとちょっとね……。夕方頃電話ちょうだい。

岡田真弓

男の子の好みは、カッコよくてオシャレでそれでいて中身がカラっぽじゃない人。スティービー・ワンダーのコンサートに連れてってくれたら最高!! テニスや水泳、ローラースケートをいっしょにやってくれる人待ってるわ。

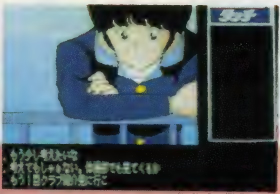
小沢宏美

好きなタイプは、包容力があって、少年の心を持っている人。よく1人でアンティークショップに行くわ。映画は、ホラー以外ならなんでも観るよ。音楽は、やっぱりロックね。いきなりホテルに行っちゃうぞ!!

岩崎理恵

根っから明るい私です。暗い子は、大キライ。趣味は、テニスに油絵。サザンみたいな音楽がさわやかでいいわね。私を電話で捕まえるのは、たいへんよ!! とんでもない性格の人待ってるわ♡

グラウンドに行くと和也が……何だろう、バックの斜線は?



プロローグは[illegible]。ずーっと屋上で寝ていてもいいぞ!

タッチ

by TAKE ON! 東宝

オリジナルストーリーで意外な展開!

原作マニアにお推めのアドベンチャー

機種　PC-88シリーズ
媒体(価格)　5D(7,800円)

"もしも"の世界

原作"タッチ"の連載が終わり映画版"タッチ3"が上映されようとしている今日この頃。いかがお過ごしでしょうか。

マンガをたくさん読んで原作に感情移入してしまった人は、マンガを読みふけってゲームするひまもないかもしれない。チャンチャン♪

——じゃなくて、原作に没入しきって夢の中まで南や達ちゃんが出てくるような人は、ふと、こんなケースを考えたことがあるんじゃないかな。

"もし、達也が明青学園高等部進学と同時にボクシング部ではなく初めから野球部に入っていたら?"

そんな、ありえなかった夢をゲームで実現し、ことの成り行きをコンピュータ上で、仮想体験しようというのがこの"タッチ"だ。

ストーリーは、オリジナル

ストーリーは、明青学園新入生のクラブ勧誘のシーンから始まる。

達也は、悪友・原田の計略にはまり、ボクシング部に入部願いを出してしまう。和也を奔走させて、達也を何とか野球部に引き戻さなければならない……。

とまあ、こんなスジ書きだ。"タッチ"に関係するものならなんでもって思っている人、ぜひやってみてくれ。しかし、このゲーム、サブタイトルがすごい。"さわやか南とあぶない達也のハイスクール・アドベンチャー"だもんね。プッツン。

なんだか、メンコか何かの絵みたい。ホノボノとしてしまうね。

キングスナイト・スペシャル

by TAKE ON! スクウェア

13の迷宮の謎を解け!

RPG的要素を強化したパソコン移植版

機種　PC-88シリーズ
媒体(価格)　5D(6,900円)

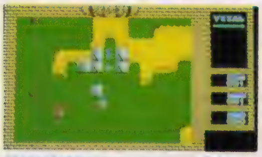
スペシャルというからには!

最近、ファミコン一辺倒だったスクウェアから"キングスナイト・スペシャル"の登場だ。

パソコン版は、ファミコンのあのキングスナイトをベースにして、RPGの要素を加えたものに仕上がっている。

はっきりいって、ファミコン版は"フォーメーションロールプレイング"といううたい文句だったけど、その実は山や建物を壊して壊して壊しまくる環境破壊ゲームだった。

こっちのパソコン版は、シューティン(例のごとく"グ"がない)の要素が強かったファミコン版を、さらにRPGの方向に近づけたゲームなのだ!



恐怖の強制スクロール! これはFC版と同じ

途中で画面切り替え式ゲームになる。魔幻石を探すのだ。

13の迷宮の謎を解け!

ステージ1~4はトレーニングステージになっていて4人の主人公、レイジャック、カリバ、バルーサ、トビーを成長させる。そして、ステージ5で竜王を倒すためにフォーメーションを組む……というのはファミコン版と同じ。

"スペシャル"では、トレーニングステージに迷宮が3つずつ、計12ある。この迷宮内は、強制スクロールしない画面切り替え方式なので一息つけるぞ。

プレイヤーは、この迷宮の中で、ある完結した一つの物語を知る。その物語の中に設定された目的を達成しながら成長していく。そして、ステージ5で例の魔法を使うための魔幻石を手に入れるというシステムになっている。

ファミコン版を見て指をくわえていたパソコンユーザーのためのキングスナイト・スペシャル。まっ、やってみてちょーだい。

スタート画面。トビーかオチャメさんだね

辛口連載
第11回
私が悪うございました。

イラスト／M.YAMAMOTO

今月の材料
1.ジーザス エニックス
PC-88SR以降
2.ザ・マン・アイ・ラブ シンキングラビット
PC-88/98シリーズ

料理人　山村モヘップ(13)

プロレスK氏の技爆発！

全国一千万のプロレスファンのみなさん、こんばんは。自称「戦うライター13歳」の、山村モヘップ⒀でぇーすっ！

先月号では、さまよえるギョッくんの御魂が突然出てきてビックリしちゃったんですけど、そのせいなのか、ボクの原稿を担当してくださっているⓕお姉さんが寝込んじゃいまして(実話!?)、今月にかぎり、あの戦う㊙、鬼のK氏が受け持っているんです。

ところが、Kさんときたら……たまたまちょっと原稿の遅れたボクを、問答無用で空手チョップ！　はがい締め！　スリーパーホールド！　ありとあらゆるプロレス技をかけてくるんです!!　でも、いくら原稿が遅くなったからって、これはないですよねぇ。

そんなわけで㊙K氏の圧力に耐えつつ、今回も始めることにしましょうか。今月は『ジーザス』(エニックス)と『ザ・マン・アイ・ラブ』(シンキングラビット)の、2本のアドベンチャーゲームをとりあげます。

思いっきり、演出！

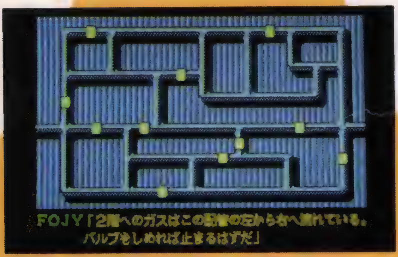
まずはジーザスから始めますよ。ボクが実際にジーザスをやってみて感じたことは、「演出」がうまいなー！　っていうことなんです。「演出」なんていうと難しい感じがしますから、言い直しますと、「細かい仕掛け」がうまいってことです。

だいたいボクは、アドベンチャーにかぎらず、すべてのゲームには「シナリオに合った体感時間の設定」というものが必要だと思ってるんです。

つまり、シナリオ上で「のんびり」した感じを出すべきところでは、プレイヤーものんびり感じるように、「緊迫感」を出すべきところでは、プレイヤーもなんとなくアセリを感じるように……。そういう感情をプレイヤーに抱かせるための仕掛け、それが「演出(シェー！)」なんです。

たとえば、『ジーザス』のオープニングの「IDカード配り」。これからして、登場人物に感情移入させるための「演出」ですよね。それから、1号機唯一の生存者、エリーヌ。この人が1号機に忘れてったレーザーロン(っていうミュージックキーボード)をプレイヤーに持ってこさせるのも、じつは最後の謎への伏線だったりして……これももちろん、演出！

あと、エイリアンの特質をプレイヤーにわからせるための、武器庫での「対エイリア



左から右へのガスの流れを止めろ！　締められるバルブは4つだけ！

FOJYのバッテリーが切れてしまったら、この部屋で充電すること。

小さな連載・モヘップのこと

モヘップはBEEPで
ゲームメーカーに勤めたいなぁ
と　夢を語ります
でも
ライターのみんなはこう言います
「そしたらタダでゲームさせろよ」

口は災いの元ですね

ソフトの評価
「私が悪うございましたレベル」

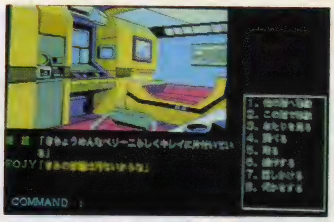
1. 買わなくても心は痛まないぜ！
2. 悪いけど、今回は勘弁してね！
3. 買うべきか、買わざるべきか？
4. ゴメン、すぐ買うよ！
5. ボクが悪かった！　買うから許して！

Soft Jungle

ン用の武器選択」とか、1号機探索中の緊迫感を醸し出すために「FOJY（人工知能付きレシーバー――主人公の相棒役）」の電池がしばしば切れて、そのたびに充電にいかなければならないような設定とか……と・に・か・く、過剰とも思えるぐらい、いろいろな仕掛けが詰めこまれているんです。

まぁ、時にはそれがうざったくなることも、なきにしもあらずなんですけどもね！

この中で、エイリアンに効き目のある銃は1つだけ！ どれかな？



ペリーニはコンピュータ室の責任者。となれば、なにか役に立つ物が……

天井からエイリアンが降って出た!! 話しかけてもムダだろうなあ

映画的興奮をあなたに

だけど、どうしてこんなに仕掛けが多いんでしょう？

その答えは、やってみればすぐわかるんですよねー。なんたってこのジーザス、たしかにアドベンチャーゲームであることには間違いないんですけども、それ以上に、作りがまったく〝映画〟してるんですから！

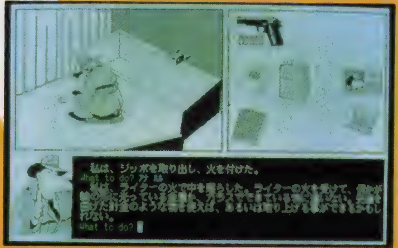
もともとジーザスみたいな「コマンド選択式アドベンチャー」では、単語を打ち込んでいくアドベンチャーに比べて、謎らしい謎が設定しにくいと思うんです。そこで、きっとエニックスの人は考えたんでしょうね。

「謎らしい謎が設定しにくいんだったら、解くまでに苦労するアドベンチャーでなく、いっそのこと、かんたんに解けるけど、何度でも楽しめる――映画のようなアドベンチャーを作ろう」と！

だから、ゲームの主目的は、映画のように「プレイヤーにストーリーを楽しんでもらうこと」で、決して「難しい謎を解いて喜んでもらうこと」じゃあないんじゃないでしょうか。

そのせいか、このゲームには、基本的に「難しい謎」なんてのは、まったくないんです。実際、1号機の中でエリーヌを探すところと、エイリアンの侵入を防ぐためのアイテム「セラミックテープ」を探すところだけです。

しかもそれだって、たぶんすべての場所をまじめに調べていれば、自然にわかるようなことばっかり！ とにかく手間はかかるけれども（そう、このゲーム、ある展開に進むためにはかならず「ここなさなければならない手順」というのがありまして、それがまた、めんどうくさいというか……まぁ、ジーザスでは、その手順をこなすところにおもしろさがあるのかもしれませんが……）ホンット、かんたんなんです!!



麻薬Gメンの話では、排水溝に麻薬を隠す例が多いそーだ。

シナリオよければすべてよし？

さて、お次は『ザ・マン・アイ・ラブ』なんですけど、まずストーリーの説明から始めましょうか。

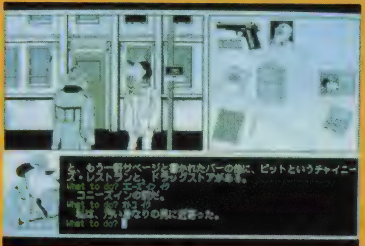
ゲームは、主人公の私立探偵が、毎日やってくる変な依頼のなかに珍しく紛れこんできた、ある「まともな仕事」を受けるところから始まります（これって、ちょっと重要ですよぉ）。

その仕事とは、金持ちの老婦人が、夫の唯一の形見であるサファイヤの指輪と、そのほかの「とるに足らない」多額の現金と宝石(!)が盗まれたので、それを探してほしいという依頼なんです。

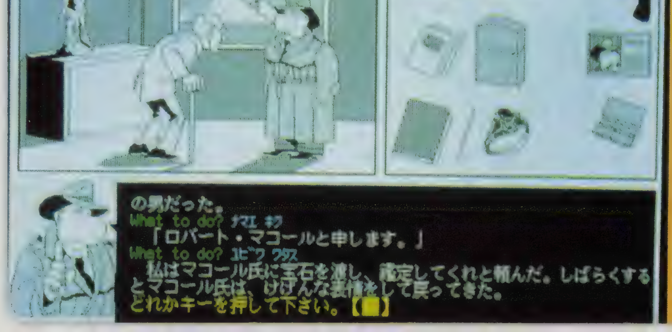
それで探偵は、警察、宝石商などをまわりながら、手がかりをつかんでいくわけなんですけど……そこでお決まりの、死体登場！ 盗まれた宝石のうちの一つを握ったまま死んでいる男が発見されるんです!!

そいつの交友関係を、酒場、スラムなどの「アブナい」場所へ足を踏み入れつつ（トラップが何回もあるんですぅ！）たどっていくうちに、なんとかサファイアの指輪を発見するんです。

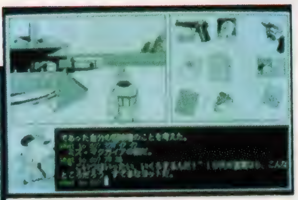
まぁ、これを依頼人に渡せば、とりあえず自分の仕事は果たしたことになるんですけど、やはりそれだけでは事件



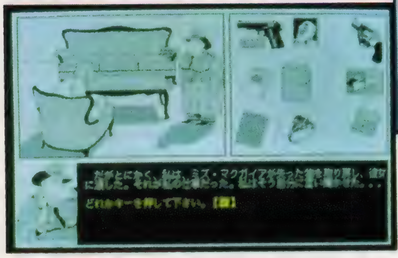
飲んだくれから話を聞き出すには、酒を与えるのがいちばん！



発見した宝石を鑑定するために、宝石屋にやってきた。これ当然！



依頼者の家は豪邸！　海辺の一等地に構えているのであった



報酬分の仕事はしたぜ！　犯人探しは警察に任せ……ていいのかなあ？

解決とはいえず……殺人事件の犯人も捕まっていないことですし……。

このようなストーリーを、全編ハードボイルド・タッチで描いているってんですから、まぁ、その手のストーリーが好きな人にはたまらないでしょうし、そうでない人でも楽しめることは間違いないでしょうね（とくに、そこかしこに散りばめられたハードボイルド的レトリックには、思わずニヤリとさせられちゃいますよ）。とりあえず、シナリオには合格点をあげられると思います。

でも……ボクはこのゲームには、正直言って不満があるんです。別に、画面が白黒だからとか、音楽がないからだとか、そういう理由じゃなくて、問題は入力方式、つまり「単語打ち込み方式（勝手に名付けちゃいました）」とシナリオが噛みあっていない、ストーリーのよさが入力方式のせいで損をしている、そんな気がするからなんです！

打ち込み方式VS選択方式

そもそも『ザ・マン・アイ・ラブ』のような「単語打ち込み方式」から、『ジーザス』のような「コマンド選択方式」が派生してきたっていうのは、もとはといえば、打ち込み方式の欠点である「たんなる言葉探し」を回避するためだったはずですよね。

まぁ、その結果、選択方式のおかげで「言葉探し」の苦しみを避けられるようにはなりましたが、逆にプレイヤーが自分自身で言葉を発見する楽しみが少なくなってしまったともいえるわけで、いちがいに「どちらが優れているか」などはいいようがない、と思ってます。

でも、両方式の優劣は決められなくても、それぞれ「向き不向き」があるとはいえるのではないでしょうか。

たとえば、使う言葉などが決まりきっている動作、「場所の移動」とか「取る」みたいなこと。こんな、誰がやったって変わりはしないことは、選択方式にしたほうが明らかに親切ですよね。

でも、ある程度ヒントがそろってからの「謎解き」みたいなことを選択方式でやっても、「自分で解いた」という感動がなくなるだけ。これは絶対に、打ち込み方式でやりたいですよね。

こんなふうに、それぞれの入力方式に得意不得意な動作があるのだったら、ゲームシナリオも――選択方式だったら動き回りながら「だんだんとわかっていく楽しさ」が強調されるようなシナリオを、打ち込み方式だったら「自分の頭で苦しみ抜いた後に、アイデアを思いつく楽しさ」が強調されるようなシナリオを、それぞれに考えるべきだと思うんです。

さて、そこで『ジーザス』と『ザ・マン・アイ・ラブ』の評価ですが――。

ジーザスは、選択方式の利点をよくつかみ、とにかく「動いていればいつの間にか流れていくストーリー」で、かなりの効果をあげています（ただ、先にも書いたように、わかっていても待っていなければならないまだるっこさがありますが……）。

あと、コマンドの構造に少しばかり練りこみの足りなさを感じたこと（たとえば、IDカードを「操作」コマンドで使えなかったり、ある場所から「移動」を選択したときに、直接どこかへ移動することもあれば、そのあとに「どこへ移動するか」を選択しなければならないような不統一）もあったので、そこらへんをマイナスして、評価は4.5。「ボクがゴメン、すぐ買うよ！（4と5の合成なんですけど、変ですかぁ?）」ぐらいでどうでしょう。

そして『ザ・マン・アイ・ラブ』のほうは、前作まで採用されていた「テンキーでの移動」が廃止されたために、場所の名前を打ち込まなければならないのがダルかったり、おまけに、ある男に近づくために「オトコ　イク」なんていう変則的なコマンドを入れなければならない不自然さがあったりして――つまり、移動のシステムに練りこみが足りないようなので、3.5の「ゴメン、すぐ買うよ……と思ったけど、やっぱり買わざるべきかなぁ?」ぐらいにしておきます（よくわからない文章！）。

あ、そうだ！「オトコ　イク」で思いだしたんですけど、サファイヤの指輪を見つける途中で、ある部屋と風呂場の間のドアを通らなくちゃならないんです。ところが、そこでは画面上にドアは見えているのにドアを開けられない、という理不尽なことがあって――結局そこは、「ドア　アケル」「ハイル」としなきゃならないってわけなんです！

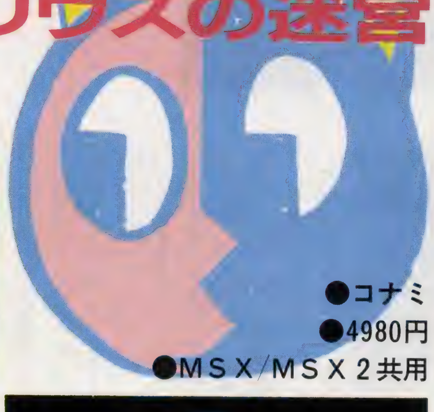
これも、必ず通らなければならない場面だけに、ちょっと気になりましたね。御参考までに言っておきます！

MSXの新作だゾ〜!!

by TAKE ON!

一時のMSX2人気も落ちついて、最近は、MSX対応ソフトにも質のいいものが増えてきた。これからのMSXに期待◎!

魔城伝説II ガリウスの迷宮



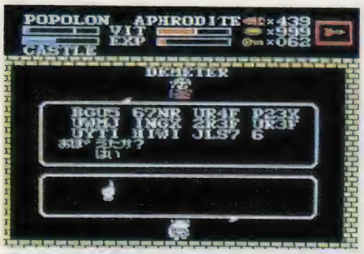
●コナミ
●4980円
●MSX/MSX2共用

ガリウスは「パート2」か?

巷では「MSXのソフトはコナミがいちばん」という声があるけど、そんな例を持ち出すまでもなくコナミはもっとも優れたMSXソフトメーカーの一つといってもいいだろう。

そのコナミが魔城伝説のパートIIたる「ガリウスの迷宮」(編集部内では「え? 我流子の迷宮だって?」と間違われた)を発売した。みんなはもうやってみたかな。まさかみんなの中には「どーせパートIIだからな」なんてタカくくってる人はいないだろうね。ボクなんかは魔城伝説でさんざんイタイ目にあったから、最初は「魔城のIIが出るのォ? オエップ」なーんて思ったけど、「百聞は一プレイにしかず」だった。全然といっていいほど別のゲームなのだ。

最近だとキングコング2や火の鳥の例を思い出してもらえればわかるだろう。コナミは同じタイトルでもあれくらい違うゲームを出すのに、パートIの人気にあやかる安易なソフトを作るわけないじゃないですか。そうでしょ?



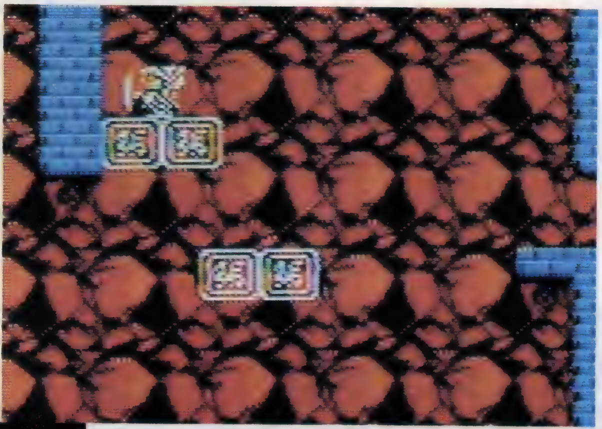
パスワードで再開! Oと0の違いに注意

ストーリー

前作「魔城伝説」で、グリーク王国の姫「アフロディテ」を大魔王ヒュドノスの手から救い出した主人公ポポロンだったが、グリーク城に戻ってみてびっくり! なんとグリーク城は大魔司教ガリウスに乗っ取られていたんだ。

さらにガリウスは天界に昇って2人の間に生まれるはずのパンパースちゃんをさらってグリーク城内奥深くに監禁してしまったのだ。

まだ見ぬわが子の危機に、ついにかよわいアフロディテも武器をとった。てなわけでポポロンとアフロディテの愛の大冒険、はじまりはじまりィ!

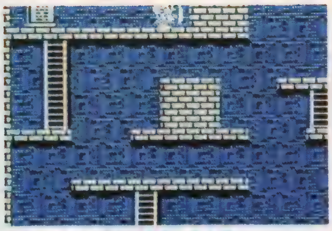


城内の上や奥には飛行石でないといけないところがある。

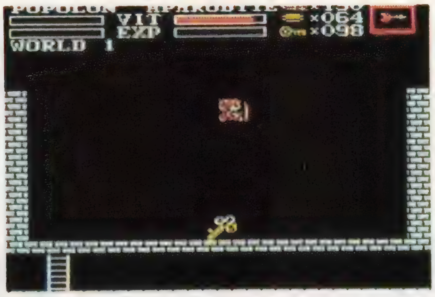
おおっ? カベにはまった。でもバグじゃないのだよ。

キャッスル?

前作は強制タテスクロールゲームだったけど、今度のは4方向画面瞬時切り替えでグリーク城の各部屋を行ったり来たりするんだ。自分のキャラは通常横向きで、ハシゴを登るときは後ろ向きになる。



カベが壊れる場合もある。音が目安になるぞ。



ヤッた！ ゲートキーだ。ワールド2へGO！

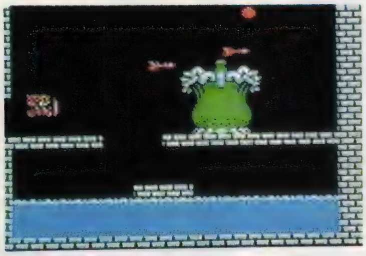
何かこれだけの話だと、魔城伝説とは確かに違うけど、従来のゲームと比べてそんなにキバツではないように思われるかもしれない。ところがどうして、つけ焼き刃のようでいてじつはなかなか奥の深いマップ画面になっている。

マッピングしてみればわかるけど、一方通行や一度通ると戻れなくなってしまうしかけが非常に多く、となりの部屋に行くにも大まわりをしなければならなかったりと難しい。

さらに飛行石なんていう左右上下に動くむき出しエレベーターに飛びのったりしないといけない個所もあり、マップシーンとアクションシーンを両方クリアしなくてはならないのだ。

そんな部屋がグリーク城内で156面。おまけに城内にある10個の門から続く10個のワールドが全174面。全部で330面！

何か〝メガロム〟してるでしょ。まとまった数を聞くとびびっちゃうけど、やってみるとこれがけっこう適度な広さなのだ。つまりぐるぐる部屋をまわってもそんなにイライラしないんだよね……。



このボスは花がひらいたときがチャンスだ！

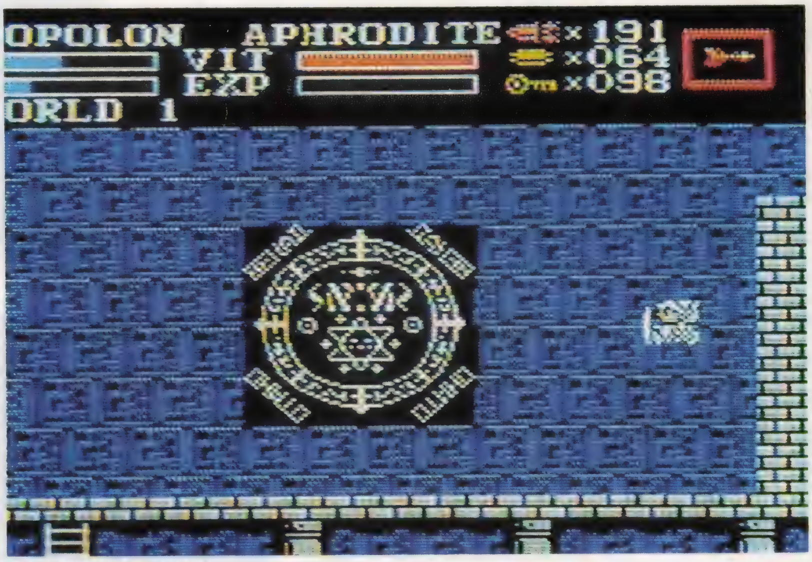
大悪魔を倒せ！

それはなぜかというと、小目標が設定されているからなんだ。このグリーク城は10の異世界(ワールド)とつながっている。ガリウスを倒しパンパースちゃんを救うためには、それら10のワールドを順々にまわり、そこに住む大悪魔を倒さなければならないのだ。ワールドの入口は見える場所にあるんだけど、どこがどのワールドの入口だかわからない。おまけにワールド1から順に攻略しなけりゃいけないから大変だ。

さらにその大悪魔もワールドのどんづまりにドンとひかえているわけではなくって、途中にある石碑を虫メガネでのぞいて手に入れた呪文を、ワールドのどこかにある魔法陣のなかでとなえ（キーボード入力）ないと出てこない。

んでもって「誰だ！ オレ様の眠りをさますヤツは」とお出ましになる大悪魔がみんなケッサク！

MSX・IIであることを思わず忘れてしまうカッコイイボスキャラなんだ。もう、どれが「ガリウス」だっていわれても納得してしまうようなヤツばかりだ（そんなに強くはないんだけどね）。



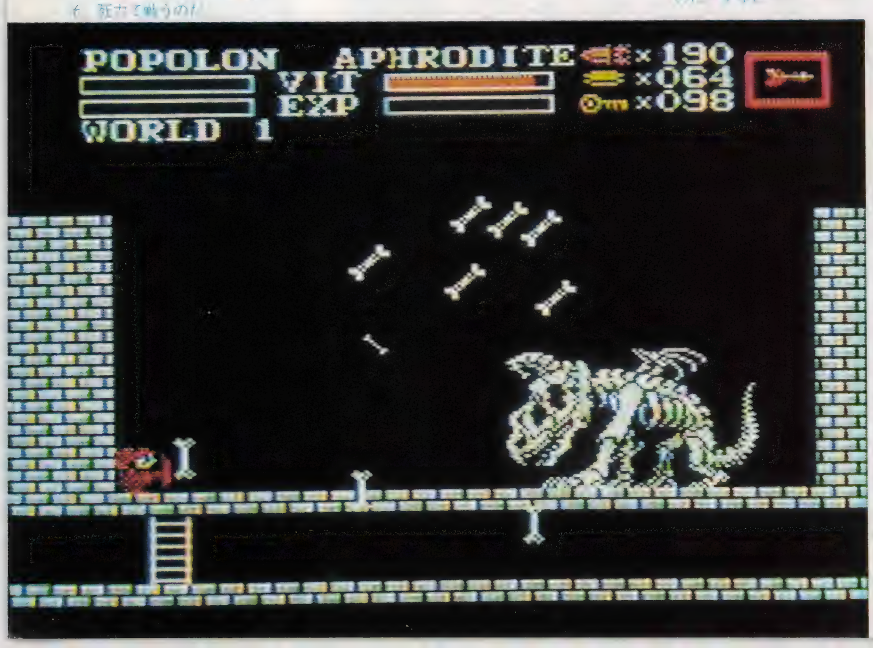
魔法陣に来たら呪文を入力するのだ。すると

主人公は2人

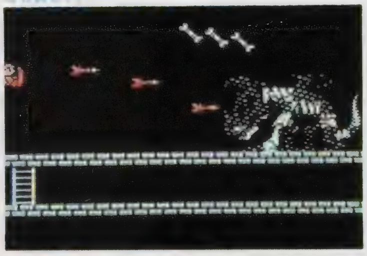
ストーリーで紹介したとおり、マイキャラはポポロンとアフロディテの2人だ。野郎のポポロンは力持ちでジャンプ力もある。お姫様のアフロディテは力はないけれど水中や武器の連射に威力をハッキするぞ。

この2人は状況や体力に応じて交代するんだけど、○ッキー○ウスみたいに2人でウロウロするよりは、こういう交代制のほうがなんか「助け

ボス登場！ もう逃げられないぞ。死力で戦うのだ！



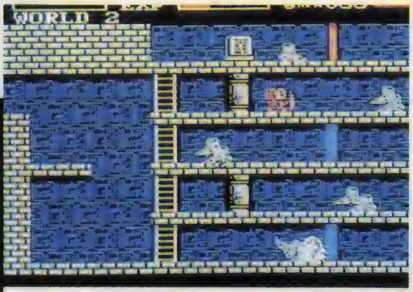
崩れるボーンドラゴン。消えかたも美しい！



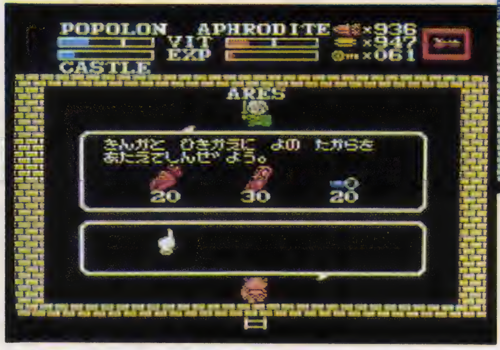
Soft Jungle

アイテム一覧表

名　前	効　　力
アロー	矢を放つ
セラミックアロー	敵をつきぬける矢を放つ
ローリングファイヤー	自分の立っているフロアを１周する炎
ファイヤー	フロアをすべり、徐々に下のフロアに移っていく炎
マイン(地雷)	セットした地雷の上を敵が通ると爆発。主人公も同様にダメージを受ける
虫メガネ	ワールド内にある石碑に刻まれた呪文を見つけるのに使う
矢筒	主人公の武器の弾数になる
コイン	神からアイテムを買うとき必要
キー	城内、ワールドにある扉などを開けるとき必要
聖水	大悪魔を倒すまでの攻撃回数(Ｈ．Ｐ．)が半分になる
マント	大悪魔との対戦中、主人公の受けるダメージを半分にする
マジカルロッド	大悪魔との対戦中、矢筒の数（弾数）が減らない
マップ	サブ画面で、そのワールドの全体図が表示される。主人公の位置が赤く点滅する
グレートキー	各ワールドの門を開けるのに必要。主人公のバイタリティのレベルも上げる
十字架	威力大。投げるとブーメランのように戻ってくる……うそぴょーん
トライアングル	“ベイパー”に触れても体力が減らない
王冠	“ウー”に触れても体力が減らない
兜	“エクトプラズム”に触れても体力が減らない
オール	オール……ナイトフジ、ってか？
ランプ	サブ面のＭＡＰでボスの位置が青く点滅する
かざり人形	虹のかけ橋。ホテルニュー塩原だね
法衣	法衣がないとホーイがわからない。ホーイホーイのドンジャラホーイ
ベル	現在持っている“グレートキー”に対応するワールドの門の近くにくると、不思議なメロディを奏でる
天使の輪	城内、ワールドのどこにいても、セーブの神の入口のあるシーンに行ける
鐙	“バンブーシュート”に触れても体力が減らない
帽子かぶと	大悪魔以外の敵のダメージを半減させる
ハープ	シーン内のこわし石を、すべてスペースキーを１度押すだけでこわせる
つぼ	ＥＸＰの増加率が２倍になる
ペンダント	アフロディテが消えるカベをこわせるようになる
イヤリング	ポポロンがアロー、ファイヤーを３連射できるようになる
ローソク	ローソク直線運動……物理の時間でした！
じゅうたん	浅茅陽子が飛行機に乗るヤツ。あれは“雲のじゅうたん”だってば。ウヒョー
腕輪	ポポロンの地雷が１シーン最大３コになる
ほら貝	ポポロンが女人禁制ワールド５に入れる
水さし	“ファイヤー”に触れても体力が減らない
サーベル	敵に与えるダメージが２倍になる
短剣	“コウモリ”に対して「UMBRELLA」と入力すると全滅する(１シーンごと)
羽	サブ画面中で１～０のキーを押すと、対応するワールドの門の前にワープする（開いている門のみ）
塩	これがないと死神シーンに入れない
シューズ	プレイヤーの歩く速度が速くなる
銅の盾	ヘッジホッグ、フリーザー、バードマン、ロックマン、ファイヤーマン、ナス、ミニドラゴンの弾を盾で防げる
銀の盾	マナー、イル、マシュヌ、ジンジローゲ、マヌク、ザクロン、バジリスク、シットルケ、モスの弾を盾で防げる（銅の盾有効）
金の盾	大悪魔の炎以外の弾を盾で防げる（銅、銀の盾有効）



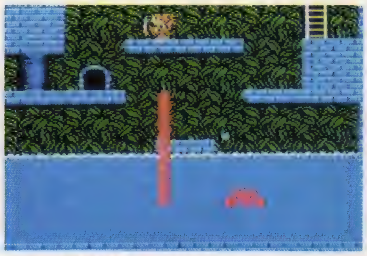
この足にさわると戦闘モードに……なるのはエスパードリームだね なんちゃって



アイテムショップだ。矢筒をたくさん買おう

合ってる」感じが出ていいね。

アフロディテは、パートーでの助けるべき最終目標だったわけで、それがけなげにも武器をとって戦う姿に思わず感情移入してしまう人もいるんじゃないかな。


水の中はアフロディテにおまかせ。タコの攻撃に注意。

アイテムポロポロ

マップも広けりゃアイテムもたーくさん。何と47種類もある！　全部紹介していたらBEEP１冊終わっちゃうから、とくに大事なものを紹介しよう。ほとんどのアイテムは通路にあるこわし岩や特定の部屋の敵を倒すと出てくるよ。

種類と効力は表になっているからそちらのほうを参考にしてね。

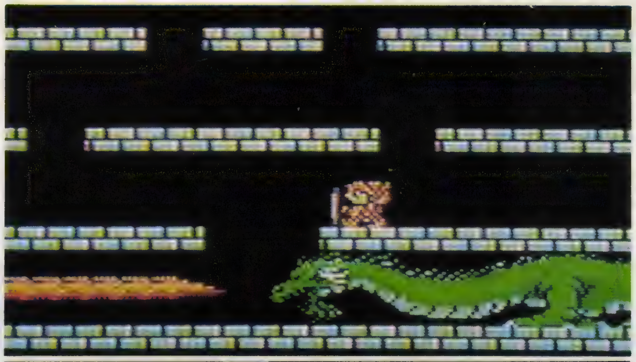
アタマとワザを使いこなせ！

こういうゲームをやったことのある人には予想がついてたと思うけど、マップはまず全部まわらなくてはクリアできないようになっている。さらにキャラクターの動きを使いこなさないと（とくにジャンプ中の空中移動……スーパーマリオなのだよ）とうてい行けないような所もでてくる。

そういうアクションの難しさ、アイテムの謎を考えると、これはキングコング2以上の難度だ。でも絶望感をいだかせずに徐々に深みにハマらせていくのもコナミのお家芸！　ナイス・ゲームバランスだ。連続安打のコナミがまたも大ホームランをカッ飛ばしたって感じのMSX超特作だゾ！

上イルーシブドラゴンだ。秀逸なグラフィック！

下巨大スライムの攻撃！　ボヨヨン。触れると一発だぞ



エイリアン2

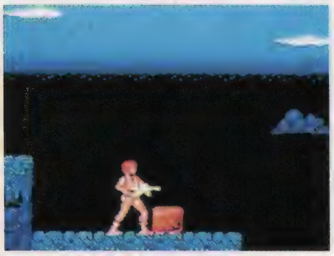
©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved
©ACTIVISION

●スクウェア
●5900円
●MSX/MSX 2 共通

エイリアン2をゲームで

「今度は戦争だ！」の映画「エイリアン2」が、MSXのメガロムになった。
もとが大人気の映画だっただけに「期待度と満足度は反比例する」ことを恐れて、食わずギライになっている人も多いんじゃないかな？ そういう人は、広告がハデであるならハデであるほど、なんか不安なものを感じてしまうんだろうね。
TAKE ON！の記事は、キミの購買意欲をどう変えるか？ なんちって。

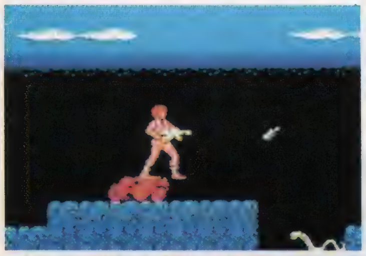
エイリアンのたまごをこわしてアイテムを手に入れよう。

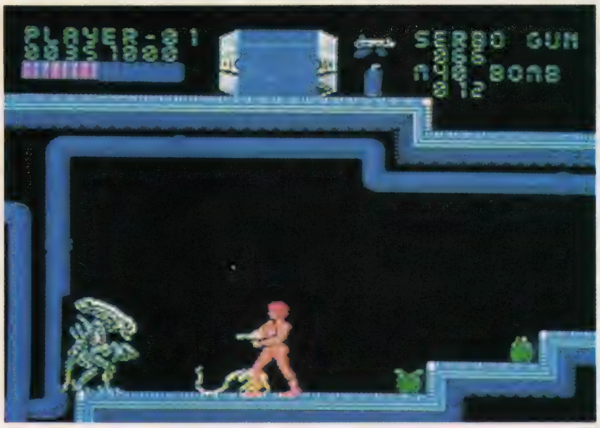

これはジャンプアイテム。3段階パワーアップするよ。

シューティンゲーム！

前作「エイリアン」だったら、〇ーザスみたいなアドベンチャーになるところだったかもしれない。そりゃ「エイリアン2」だってモトは映画なんだからストーリーがあるし、アドベンチャーでもいいんだけれど、やっぱり「今度は戦争だ！」っていうコピーは、アクションゲームにふさわしいね。
てなわけで、このエイリアン2は、横(右)スクロールのシューティンゲームだ（毎度のことながら「グ」はないんだよ）。
マイキャラのリプリーは、前作でただ一人生き残ったお姉さんだ。宇宙船の中でエイリアンに追いかけまわされるという怖い目にあって、またも今回エイリアンと因縁の結着をつけなければならないという、不幸な星の下に生まれた人だ。
さて、リプリーはエイリアンにさらわれた少女ニュートを救出し、惑星アチェロンの大気処理場から脱出しなければならない。
武器は最初ショットガンしかないけど、途中でエイリアンのタマゴの中から武器を手に入れて（なぜ？ という言葉は禁句だ）、パワーアップしていくのだ。

画面上のレーダーがエイリアンをとらえた。全滅させろ！

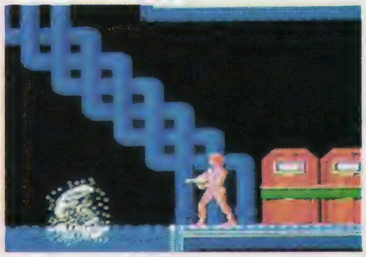

エイリアンが飛んでくる前に手榴弾を叩っこめ！



エイリアンのコンビネーション攻撃！ 体力に注意せよ。

エイリアンを倒すと体から酸を出すから、目いっぱいあびて健康になろう！ の反対。ダメージを受けないようにすばやくよけるのだ。
アクションに関していえば、リプリーは前転が得意だ。回転しながら手榴弾を投げる、なんてこともできるから、「メトロイドォー！」と叫びながら遊んじゃおう。
どんづまりには背景巨大クイーンエイリアンとの対マン勝負が待っているぞ。
ちなみにステージは5つ。迷路のようになっているところや、人間がつかまっているステージなどいろいろだ。
キミはエイリアンを全滅させて、惑星アチェロンから脱出できるか？ 巨大エイリアンとの対決をたんのうしてくれ！

各面のとんづまりにはクイーンエイリアンが！ いざ勝負。


水の中からも襲ってくるから気は抜けない。

大戦略

●マイクロキャビン
●7800円
●MSX2 専用

マップは16種。じつは隠してあと4種あるんだけど。

「瀬戸内海ウォーズ」を選んだ。うーん、確かに「西日本」してる。

キミのマシンで富国強兵！

MSXのゲームがファミコンなんかと比較されるのは、アクションゲームが多いから。

でも、世の中にはアクションゲームが苦手な人だっているんだ！ そういう人を政府は見て見ぬふりをするのか？ なーんてこと国で面倒みるわけねぇじゃねーか。もっと軍事費を削ってフクシに力を入れろ！

てなことはさておいて、MSX2ユーザーでも大戦略ができるんだぜ！ さあ、キミのMSX2で富国強兵だぞ。

一生楽しんでくれ!!

大戦略は、コンピュータと戦術を競う近代戦をシミュレートするゲームだ。もちろんコマたるユニットも航空機ならドッグファイト、F16ファルコン、コルセア、戦車ならレオパルド2やゲパルトというように、実際の兵器なのだ。

プレイヤーは、これらのユニットを使い都市を占領し、軍備を増強しながらコンピュータと戦争するのだ。

敵のユニットと接触したら写真のような戦闘モードになる。熟練すればエースパイロットを育てることだってできる。まず制空権を奪い、戦車と歩兵で都市を占領しよう。

マップは全部で16面。地形を生かした作戦が必要だよ。おまけにSRAM搭載でセーブもかんたん。じっくり時間をかけて挑戦しよう。もう、一生楽しめちゃうぞ！

ユニット同志が接触すると戦いが始まる

MSX編 二番弟子"PIN"の マルチターゲット(仮称)

どもっ！ 1ヵ月のごぶさたです、といいたいところなんだけど、なんと"PIN"は突如入院してしまいました。チャンチャン。てなわけで、今月もDr.KILLがこのコーナーを担当するよ。

今月はネタがぜんぜんないので（というより、先月でいいネタを使いすぎた）、ハイテクや隠しコマンドを見つけるにはどうしたらいいのか？ そのへんを深くつきつめてみよう。

マニュアルをよく読もう

これは、何ヵ月も前の「セガ特集」にも書いた記憶がある。これこそ基礎！ マニュアルを読まないでゲームを始める人なんかいないだろう？ マニュアルがあって、はじめてゲームが把握できるんだから……。それこそ6万回くらい読んで何もないようであれば、そのへんにほっぽり投げておこう（ウソ）。

パッケージをよく見よう

なぜパッケージを見なくちゃならないの？ みんな、こう思ってるんじゃない。答えはいたってカンタン。ソフトハウスの住所や電話番号が隠しコマンドになっている場合があるからだよ。もっと見かたを変えれば、プログラマーの名前が隠しコマンドだったりする。

もっとすごいのは、堂々とパッケージに書いてある場合。まあ、たいがいふせてあるんだけど、MSX以外の機種を例にしてみよう。これから名前を挙げるソフトを持っている人は、すぐにパッケージを見てみよう。それは、88SR版マイティボンジャックだ。パッケージをよく見てほしい。下のほうに帯がかかっていないかな？ これをペロッとめくると無敵の隠しコマンド他3つが書いてあるのだ。とはいっても、こんな大胆なのはめったにないから、一例として頭に入れておいてほしい。

そして才能……？

そんなもんあるワケがない。やっぱりこういうのって、いかにそのソフトで遊ぶか？ってのがヒントになってるんじゃないかなぁー。コマンドやBUGって、遊んでいるうちに意外と見つかるもんなんじゃないだろうか？ たとえば無意味なことをやってみたり、ありえない状況を作ってみたりしてさ……。

最後に一言

いやー、今月はクレームのつきそうな内容だったな。しかし、しょーがないよ。今月はネタがなかったんだもん（なんてショージキなヤツ）。

来月からは、またハイテクを載せていくつもりだから、よろしくたのむよ。それから、"PIN"はしばらくの間休みをとらせていただきます。また"PIN"が元気になって帰ってきたら応援してやってくださいね。

最後にⓀへの意見などあったら、お手紙ください。

じゃあ、今月はこれで……。

みんなのお手紙大募集！

このコーナーでは、みんなからの情報や意見を待っている。

新しいワザを発見したとか、おもしろいバグを見つけたなどのテクニック情報や、こんな隠しコマンドはやめてほしいとか、こんなゲームを作ってほしいなどの意見をどんどん送ってほしい。お手紙待ってるよーん。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室「MSX情報コーナー」係

（情報や意見は、ハガキか封書で、わかりやすく、はっきり書いてください）

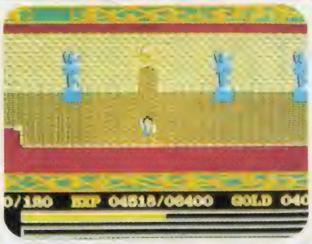
DEBUT AVENUE
デビューあべにゅう

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T（F・3800円）…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

英雄ナポレオン

●ポニー
●PC-88VA
●5D（9800円）
▼S＝（7月5日予定）英雄ナポレオンが1799年クーデターによってフランス最高権力者の地位についてからをシミュレート。

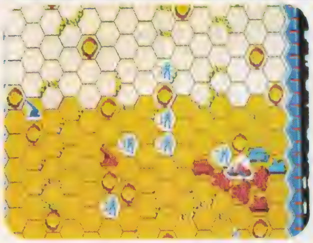
Ys（イース）



●日本ファルコム
●PC-88SR以降
●5D（未定）
▼AC＋RP＝（6月21日予定）広い世界で繰り広げられる数々の冒険。RPGが苦手な人でも楽しめる新しいタイプのRPGだ。

あ番地

オーガ



●システムソフト
●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●5D（6800円）
▼S＝（5月下旬予定）敵軍の巨大なサイバネティック戦闘マシン、オーガ。部隊を駆使してオーガに立ち向かえ。

ウィザードリィIII

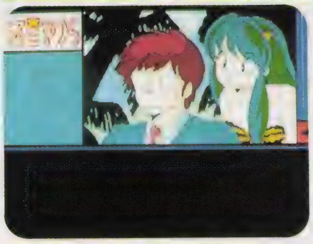
●アスキー
●PC-88/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ
●3.5/5D（9800円）
▼RP＝（6月26日予定）サブタイトルは"レガシー・オブ・リルガミン"。

アート オブ ウォー

●ブロダーバンドジャパン
●PC-88SR
●5D（9800円）
▼S＝（延期）剣と弓矢しか武器のない古代で戦闘を繰り広げよう。8人の将軍が相手だ。敵の旗を奪え。

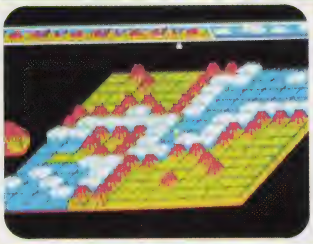
か番地

うる星やつら



●マイクロキャビン
●PC-98/88SR以降、X1シリーズ
●5D（6800円）
▼AD＝誰よりも早く了子のもとへたどり着いて、彼女から祝福のキスを受けるのだッ！

アトラス



●B・P・S
●PC-98シリーズ
●3.5/5D（6800円）
▼思考型（延期）＝大地を意味する3Dボード上で、雲と山に分かれて勝負するNEWタイプの思考型パズルゲーム。

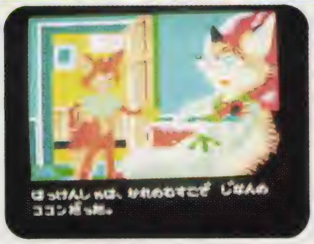
カーマイン

●マイクロキャビン
●X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝数体の陸戦用人工生体バイオドールが逃亡、研究所内の中央管理コンピュータ室を占拠した。キミは研究所の中で何を見るか？

ウルティマIV

●ポニー
●PC-98/88SR以降、X1シリーズ、FM-7シリーズ
●3.5D（11800円）5D（9800円）
▼RP＝（7月18日予定）いよいよウルティマIVが国産マシンでプレイできるぞ。

アニマルランド殺人事件

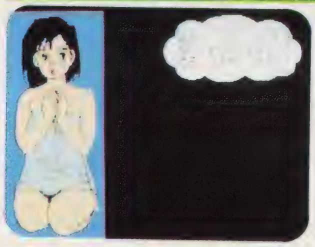


●エニックス
●MSX
●ROM（5800円）
▼AD＝（7月末予定）動物の村で宝石店社長のキツネのゴンキチが殺された。犬の"おいどん"と一緒に捜査に乗りだそう。

Soft Jungle

さ番地

女子大生交際図巻



●クロスメディアソフト
●PC-88／98シリーズ、FM-7シリーズ
●3.5／5D(7800円)
▼S＝(6月21日予定)ごく普通の女子大生をモデルにした5人の女の子が登場する。

新玉取物語

●クロスメディアソフト
●PC-88シリーズ、FM-7／77シリーズ
●3.5／5D(未定)
▼AD＝(7月21日予定)"新竹取物語"の続編が登場。姫に頼まれて5つの龍の玉を集めるのだ。

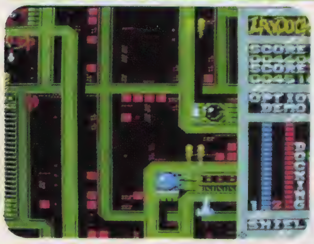
サイキック・ウォー

●KGDソフト
●PC-88／98シリーズ、FM-7／77シリーズ、X1-tu、MZ-25、MSX2
●3.5／5D(8800円)
▼RT＋RP＝(6月以降予定)ソルジャーは帝国本星を目指して戦う。

ガルフォース

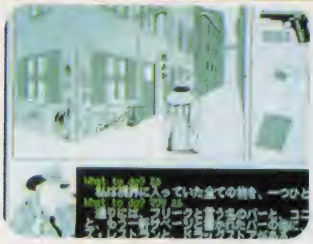
●スキャップ・トラスト
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼AD＝(6月予定)7人の少女戦士たちに課せられた使命は、衛星カオスを死守することだった……。

スーパーレイドック



●T&Eソフト
●MSX
●ROM(6800円)
▼AC＝(7月下旬予定)昨年春に発売されたレイドックをさらにパワーアップ。巨大キャラが見ものだゾ！

ザ・マン・アイ・ラブ



●シンキングラビット
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼AD＝金持ちの未亡人からの依頼は、盗まれた指輪を取り返すことだった。しかし捜査を進めるうちに事件は意外な方向へ……。

キングサーモン

●HOT・B
●MZ-2500
▼S＝(5月下旬予定)スポーツフィッシングの対象魚No.1のキングサーモンを釣りあげろ。いろいろな釣法を試せるぞ。

スーパーロードランナー

●アイレム
●MSX2
●ROM(5800円)
▼思考型AC＝(7月予定)プレイヤーや敵たちはすべてアイレムのオリジナル。2人同時プレイやエディットモードもついている。

三国志

●光栄
●MSX
●ROM(9800円)
▼S＝1800年前の中国。広大な大地を統治せんと戦う知将、猛将たち。中国全土統一を果たそう。2メガ版。

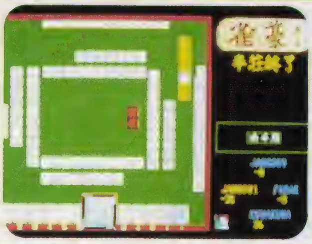
キングスナイト・スペシャル

●スクウェア
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼AC＋RP＝FC版よりもRPG色が濃くなり、面数もずっと多くなっている。むずかしいゾ。

ストレンジャー・鏡の国の異邦人

●コスモス・コンピューター
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼S＋RP＝(7月上旬予定)うまくお金を稼いで世界を発展させ、10種の世界すべてを占領しよう。

雀豪1



●クロスメディアソフト
●PC-98LT
●3.5D(8800円)
▼N＝個人データが記録できるのがおもしろい麻雀ゲーム。人間相手の実戦さながらの麻雀が楽しめる。楽しい機能が満載だ。

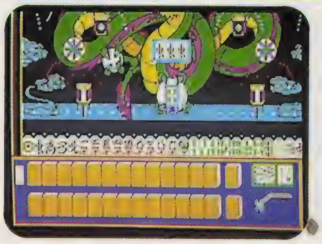
コムサイト

●テクノソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D(6800円)
▼AC＝(6月下旬予定)かんたんなプログラミングでバトルタンクの行動を指令し、敵と対戦しよう。

ゼビウス

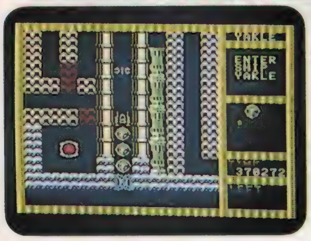
●電波新聞社
●X-68000
●5D(未定)
▼AC＝(7月以降予定)名作"ゼビウス"の68000専用版が登場。あの感動をもう一度。

雀ボール



●クロスメディアソフト
●PC-88SR以降、FM-7、X1シリーズ
●3.5／5D(5800円)
▼N＝雀球をシミュレートしたゲーム。

ドレイナー



●クロスメディアソフト
●MSX(2)
●ROM(4800円)
▼AC＝(6月21日予定)アクションゲームにパズルの要素を加えた生きのよさ！

ディープフォレスト

●ザインソフト
●MSX2
●ROM(5800円)
▼AC+RP＝(6月30日予定)RPG的な要素はごくわずか。攻撃しまくって姫を助け出せ。デカキャラは迫力！

戦場の狼

●アスキー ©カプコン
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC＝(5～6月中旬予定)悪の軍団を壊滅せよ！ 進め、スーパージョー！

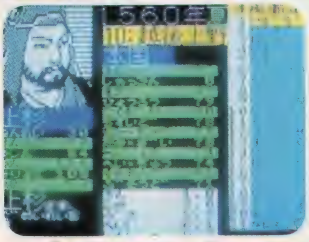
な番地

デウリング

●クロスメディアソフト
●FM-7／77
●3.5／5D(7800円)
▼AD＝ゲームブックをパソコンでやっているような印象。コミカルな要素満載の明るい(?)スプラッタ・ゲーム。

た番地

信長の野望・全国版



●光栄
●MSX
●ROM(未定)
▼S＝(7月中旬予定)今こそキミは信長となって、下剋上の乱世に身を投じ、天下統一を果たせ！

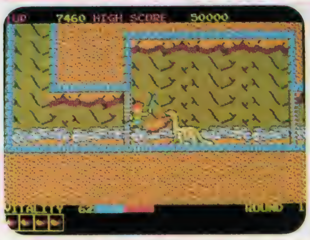
トップルジップ

●ボーステック
●PC-98、MSX2
●ROM(5900円) 3.5／5D(6800円)
▼AC＝(6月予定)キャラがかわいいアクションゲーム。トラップレース優勝を目指してゴールを探そう。

大戦略

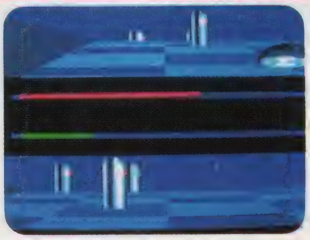
●マイクロキャビン
●MSX
●ROM(7800円)
▼S＝司令官はキミだ！ 現代戦を想定した本格ウォー・シミュレーションゲーム。データ・セーブ／ロード機能付き。

ドラゴンバスター



●電波新聞社
●X1シリーズ
●5D(未定)
▼AC＝(6月10日予定)ドラゴンを倒して王女セリアを救い出せ。ビデオゲームの興奮がそっくりそのままよみがえる。

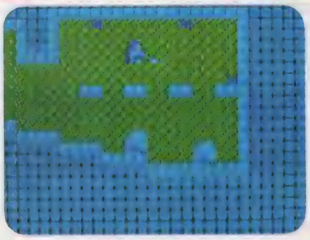
ダイレス



●ボーステック
●PC-88VA
●3.5／5D(6800円)
▼思考型RT＝(6月下旬予定)機動力をもったチェスといった感じのリアルタイムゲーム。コンピュータも学習して成長するぞ。

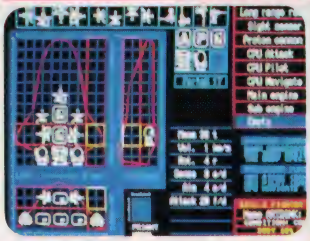
は番地

トリトーンII(仮題)



●ザインソフト
●PC-88SR以降
●5D(未定)
▼AC+RP＝(延期)複雑なシナリオ、細かいグラフィック、パラメータの細かさ、たくさんの武器・防具・魔法、16のステージがウリ。

地球防衛軍

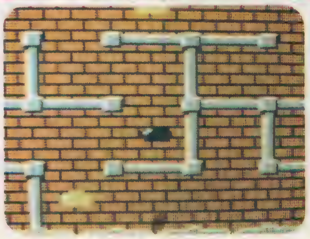


●アートディンク
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D(7800円)
▼S＝(88版は6月中旬、X1版は7月予定)西暦2098年。太陽系に未確認の敵が襲来した。

ファンタジーゾーン

●アスキー
●FM-77AV
●3.5D(7800円)
▼AC＝ヒットゲーム"ファンタジーゾーン"が77AV版でお目見え。(写真はMSX版)

ドルアーガの塔



●電波新聞社
●FM-7／77シリーズ
●3.5D(6000円)
▼AC+RP＝数々の謎を解き、ドルアーガを倒してカイを救い出せ。続編のほうもなんとか移植してほしいね。(写真はファミコン版)

超戦士ザイダー

●コスモス・コンピューター
●PC-88SR以降
●5D(7800円)
▼AC+RP＝(6月予定)8ステージからなる大惑星ユングが舞台。謎解きなどのアドベンチャー的なゲーム展開もあるよ。

Soft Jungle

ルーイン

●ウインキーソフト
●PC-88SR以降、FM-77AV
●3.5/5D(7800円)
▼RP+AD=経験を積めば変身だってできちゃう。奇怪な事件から村を救え。

めぞん一刻

●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM(6800円)
▼AD=(6月末~7月予定)"めぞん一刻"が2メガROMで登場。おなじみのキャラクターがいっぱい。

ボルフェスと5人の悪魔

●クリスタルソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC=(6月上旬予定)師匠の命を受けて悪魔の怪物ナイキン・ナイキス退治に出かけたボルフェス。悪魔を引きつれ大冒険。

ルパン三世カリオストロの城

●東宝
●MSX2
●ROM(6800円)
▼AC=(6月末予定)昔出たRPGとは違いこちらはアクション・アドベンチャーゲーム。クラリスを救出し、財宝を手に入れろ。

メタルギア

●コナミ
●MSX2
●ROM(5800円)
▼AC+RP=(7月予定)"メタルギア"という連絡を最後に消息を絶ったGREY・FOXを追って武装要塞国に侵入開始。

レジェンド

●クエイザーソフト
●PC-88SR以降
●5D(7800円)
▼AC=人の心の光と闇を司るクリスタルを、妖精アリーナが誤って地上に落としてしまった。

ら番地

ま番地

レニングラード

●ポニー
●PC-88/98シリーズ
●5D(6800円)
▼S=(6月中旬予定)近代的装備で進軍するドイツ軍と、人海戦術で阻止しようとするソビエト軍。6つのシナリオを準備。

ラビリンス 魔王の迷宮

●パックインビデオ
●MSX2
●ROM(6800円)
▼AC=(7月下旬予定)アドベンチャーに楽しいアクション性を加えた新しいタイプのゲーム。

魔王ゴルベリアス

●コンパイル
●MSX
●ROM(5900円)
▼AC+RP=(7月上旬予定)RPG初のリアルタイム戦闘シーン。デカキャラ親衛隊が旅の騎士ケレシスに襲いかかる。

ロー・オブ・ザ・ウエスト

●ポニー
●PC-88シリーズ
●5D(6800円)
▼AC+RP=(7月5日予定)西部の町の保安官の一日を体験してみよう。キミは町に平和と秩序を取り戻せるかな。

ラプラスの魔

●ハミングバードソフト
●PC-88SR以降、FM-7/77シリーズ
●5D(7800円)
▼RP=ファンタジーRPGに食傷気味の貴方、たまにはこんなホラーRPGもいいんじゃない?

未来

●ザインソフト
●MSX2
●ROM(5800円)
▼AC+RP=宇宙世紀721。地球における人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。

リバイバー

●アルシスソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D(6800円)
▼RT+AD=(6月中旬予定)今、"フィーザード"の平和のために伝説の英雄が復活する。

女神転生

●日本テレネット
●PC-98/88SR以降、FM-77AV、X1シリーズ
●5D(7800円)
▼AC+RP=(6月10日予定)魔界に連れ去られた弓子を救え!3D階層構造のアクションRPG。

NEWS

テレホビーニュース

素直な気持ちでゲームを見てあげよう。ほーら……

今月のハマリソフト

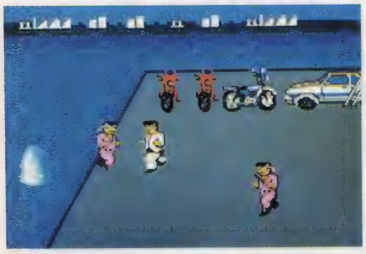
語り手・間似谷林蔵

キミといつまでも

テクノスジャパン

ここは例のたけおんがやる予定だったけど、仕事が多くてダンゴになっちゃったので今月で2回目の間似谷林蔵が語りますのでよろしく（なんか先月と同じだなあ）。

今月は"熱血硬派くにおくん"だ。



敵を投げとばすと水柱があがる。気分爽快だぜ!

"くにおくん"はアーケード版からの移植だからファミコン版の登場を心待ちにしていた人も多かっただろう。

オリジナルは8方向レバーにボタンが3つという特殊な操作だったので、ボクなんかは"これは移植できたとしてもたいしたゲームにはならないだろうな"なんて思ってたけど、現物を見てビックリニッコリ。しっかり"くにおくん"しているのだ。くにおくんの多彩な技――ダッシュパンチ・キック、こしかけパンチ、えりづかみキック、背負い投げ、ひじてつ、三角飛び――がほとんど再現されていて、さらにアーケード版の操作感覚でプレイできる。これは昔からのファンにはウレシイだろう。

最終面の迷宮。もっとも怖いのは"みすず"3人組。左右右中左だ。

かんたんなバイクチェイス。"作品世界"を盛りあげているぞ。

それではアーケード版に思い入れがない、いわば"初対面"の人にはどうか。ボクは、どちらかというと後者に近いんだけど、一般性をもっているというか、なかなか楽しめるソフトだと思う。

アーケード版で1面の山手線ホームから先を見たことがない人も、これだったら3面まではすぐ行くことができると思う。

さて、"すぐ行ける"イコール"つまらない"と考えないように! ボクは1面、2面でずいぶん楽しませてもらった。

こういうゲームって、出来の悪いのになると、キャラクターと敵の横座標が合わないと全然攻撃が当たらなかったりしてイライラしちゃうんだけど、"くにおくん"はよく技がきまってくれて、とくに2面で投げ技がきまって暴走族が海にボチャーンと落ちたりするシーンなんかはスカッとしてしまう。

それから新しく加えられたバイクチェイスも楽しい。

アーケード版ではボスとザコキャラ同時に戦わなければいけなかったんだけど、FC版ではボスとは対マン勝負になっていてその点でも楽だ。ジャンプキックをフンフンやっていればかんたん!

1面2面でいろいろ技をトレーニングしたら、巨大女番"みすず"のいる3面、そして迷路（これがムズイ）とピストル野郎"さぶ"のいる4面に挑戦だ! エンディングではアーケードのテーマソングが流れて間似谷、いやマニアも大喜びの内容になっている。難易度も設定できるから、ぜひプレイしてみてくれ!

"はじきのサブ"の恐怖! でもビデオ版と攻略は同じだ

Soft Jungle

TELEHOBBY

出る順ソフト表

発売月日		ゲーム名	メーカー名	対応機種	価格
6月	12日	ナゾラーランド2	サン電子	FCD	2,980円
	14日	ゴルフUSコース	任天堂	FCD	3,500円
	19日	ファミリーボクシング	ナムコ	FC	4,900円
		ヘラクレスの栄光	データイースト	FC	5,300円
		Dr.カオス	ポニー	FCD	2,900円
	20日	うっでいぽこ	デービーソフト	FC	5,500円
	26日	燃えろプロ野球	ジャレコ	FC	5,500円
		エキサイティング・ビリヤード	コナミ	FCD	2,980円
	27日	オホーツクに消ゆ	アスキー	FC	5,800円
		所さんのまもるもせめるも	EPICソニー	FC	4,900円
	中旬	ザ・プロ野球ペナントレース	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
	下旬	冒険浪漫	イマジニア	FCD	未定
		アウトラン	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,500円
		ブービーキッズ	日本物産	FC	4,900円
		エルナークの財宝	トーワチキ	FC	5,300円
		未来神話ジャーヴァス	タイトー	FC	5,500円
		エアー・フォートレス	ハル研究所	FCD	2,980円
	予定	タイタニックアドベンチャー	学習研究社	FCD	3,200円
7月	2日	磁界少年メットマグ	DOG	FCD	3,400円
		月風魔伝	コナミ	FC	4,900円
	10日	夢工場	フジテレビ	FCD	2,980円
	24日	クレオパトラの魔宝	DOG	FCD	未定
	上旬	ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ	FC	4,900円
		シェラザード	カルチャーブレイン	FC	5,500円
		ジャンボウ	ケイ・アミューズメントリース	FC	4,980円
	中旬	つっぱり大相撲	テクモ	FC	未定
		ミラクルロピット	キングレコード	FC	未定
		モンティーのどきどき大脱走	ジャレコ	FCD	未定
	下旬	アウトランダーズ	ビクター音楽産業	FC	未定
		キョンシーズ	タイトー	FC	未定
		インドラの光	コトブキシステム	FCD	未定
		エキサイティング・バスケット	コナミ	FCD	2,980円
		バイブル1999	イマジニア	FCD	未定
	予定	ファンタジーゾーン	サン電子	FC	5,300円
		聖闘士聖矢	バンダイ	FC	5,500円
		チェスターフィールド	ビック東海	FC	未定
		あんみつ姫	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		ファンタジーゾーンII	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,500円
		グレートバスケットボール	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
8月	上旬	奇々怪界	タイトー	FCD	未定
		怒II	SNK	FC	未定
	下旬	夢幻戦士ヴァリス	トクマソフト	FC	未定
		ウルティマ	ポニー	FC	未定
		メカ生体ゾイド	東芝EMI	FC	5,300円
		水戸黄門	サン電子	FC	未定
	予定	ハイウェイスター	DOG	FCD	未定
		カリーンの剣	DOG	FCD	未定
		ムーンボールマジック	DOG	FCD	未定
		妖怪屋敷	アイレム	FCD	3,100円
		怪傑ヤンチャ丸	アイレム	FC	5,500円
		ロマンシア	東京書籍	FC	未定
		信長の野望	光栄	FC	未定
		サイキック	ホット・ビィ	FC	未定
9月	予定	スーパーマン	コトブキシステム	FC	未定
		SWAT	東映動画	FC	未定
		トップルジップ	ボーステック	FCD	未定
未定		コロニスリフト	セガ・エンタープライゼス	セガ全	未定
		上海	サン電子	FCD	未定
		スペランカーII	アイレム	FC	5,300円
		ザナドゥ	ハドソン	FC	未定
		ガンスモーク	カプコン	FCD	未定
		トップシークレット	カプコン	FC	未定
		サイコソルジャー	SNK	FC	未定
		キャプテン翼	テクモ	FCD	未定

今月の新作

ウルティマ

ポニー　8月下旬発売　未定

この夏、ポニーから発売されるウルティマ。全米ナンバー1のパソコンRPGの元祖ともいえるゲームなのは、知ってるよね。今、日本で流行っているRPGも、すべてここに端を発しているといっても過言ではないのだ。ファミコン版ウルティマは、ウルティマIIIをベースに、いよいよデビューだ。

冒険浪漫

イマジニア　6月下旬発売　未定

ミョーに明るい背景とユニークなキャラで、今までのRPGの暗さとはひと味違う魅力の冒険浪漫が、ファミコンへ移植!! それも、イマジニアからリリースされるぞ。ストーリーはRPGっぽいが、中身はほとんどアクション。武器やアイテムの使い分けで、どこまでクリアできるか？期待度大だ。

このカプセルの中にアイテムが入っているぞ。

トンネルの向こうには何があるの？

最新ファミコンゲームお買い得情報

スマッシュピンポン

任天堂　2,500円

今までどうしてこのゲームが出なかったのか不思議だったくらいだ。そこに目をつけた任天堂はエライ!! スピード感は最高だし、卓球のふんいきを見事にかもし出したソフトである。ただ、サーブが2種類しか使えないのが残念だが……。その辺に苦しさは感じられない。プレイヤーを手首だけで表現しているところが何とも気持ちいいぞ!!

今日この頃、こんなシンプルなゲームがやけに新鮮に感じられる。複雑なRPGが流行っている（評●たけじゅん）

お買い得度		
	キャラクター	★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

リフレクトワールド

イーストキューブ　3,200円

リフレクトワールドは、広い宇宙空間に存在する、もう1つの地球を舞台にゲームが進行する。ゲームの内容は、装甲ビーグルMFVに乗り、たくさんの世界を旅して、どこかに潜んでいる巨大敵移動要塞『ダイバダスト』を破壊するという、いまよくあるパターンのゲームだ。

しかし個性的な武器や防御兵器は、とても興味がそそられるものがある。武器選択が、とても重要な位置をしめているからね。（評●パックマンの鼻）

お買い得度		
	キャラクター	★★★
	スピード	★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★
	ゲームバランス	★★
	総合評価	★★

勇士の紋章ディープダンジョンII

DOG　3,400円

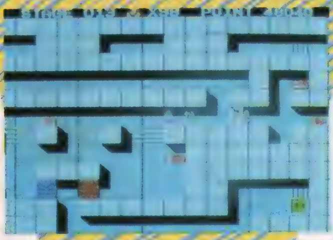
ディープダンジョンで、初めてロール・プレイング・ゲームをやった読者も多いと思うが、ディープダンジョンIIは前作よりもより一層RPG色が強くなって登場だ。

そしてうれしいことにディープダンジョンIで創ったキャラクターのデータが使えるということだ。またレベルアップ時のフリーポイント制も見のがすことができないぞ。自分でキャラクターの個性を伸ばしていけるんだもん！（評●我流子）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	シナリオ	★★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★
	ゲームバランス	★★★
	総合評価	★★★

磁界少年メット・マグ

DOG　3,400円



メット・マグは、パズル型アクションゲームの注目作品といえるだろう。

磁石の世界を旅するプレイヤーを操作することで、小さい子供にもS極、N極、という物の考えが摑めるのではないかと思う。またこのゲームの特筆すべきところは、ゲーム内にある磁力のプレートの色や枚数、プレイヤーの色、取らなければならないマグチップの色、というもの総てに気をつけなければならないのだ。

このゲームはパズルゲーム好きな人に！（評●我流子）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	難易度	★★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★
	サウンド	★★★
	ゲームバランス	★★★
	総合評価	★★★★

ファミリーボクシング

ナムコ　4,900円 ©㈱ナムコ

ファミスタ等の欠点「1人でやってもつまらない」が、RPG風成長のシステムを取り入れたおかげで劇的に解決！ 孤独にやっても楽しく、大勢で競ってなお楽しい!!

また、位置合わせが苦にならないゲームシステム、キャラの表情、BGMを押さえて効果音を際だたせる手法など、「さすがナムコ！」と言えるだけの練り込みの深さもあり、キャラの絵に個性が薄いことを除けば、欠点まるでなし！

この評価、決して甘くはなぁ〜〜いぞ！（評●㊦）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★★⯨
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★⯨

迷宮寺院ダババ

コナミ　2,980円

「最近のコナミのゲームって、どれも同じようなのばっかり」なーんて言っている人にオススメなのが、この〝ダババ〟だ。

芋吉なんか名前を聞いただけで1週間笑い続けてしまったタイトルにふさわしく、爆笑のオープニングと斬新なゲーム内容。そして全面クリア後は「1ドットのエクスタシー」のエンディングと、盛りだくさんの内容になっている。

難易度は高くないからお茶でも飲みながらやってね。（評●TAKE ON！）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★
	総合評価	★★★★

第1回ゴルフトーナメント

入賞者のはっぴょーだよ〜ん!!

第2位　211点

東京都　田辺ゆういち

「とちゅうまでトップだったから、油断してしばらく送らなかったの敗因です。逆転されて、とってもくやしい！　トーナメント期間中は、このゲームしかやらなかったから、スコアはグングン伸びましたね。USコースも、もちろん参加します。やる以上は、今度はトップを狙いますよ！

第3位　214点

東京都　土屋くにひこ

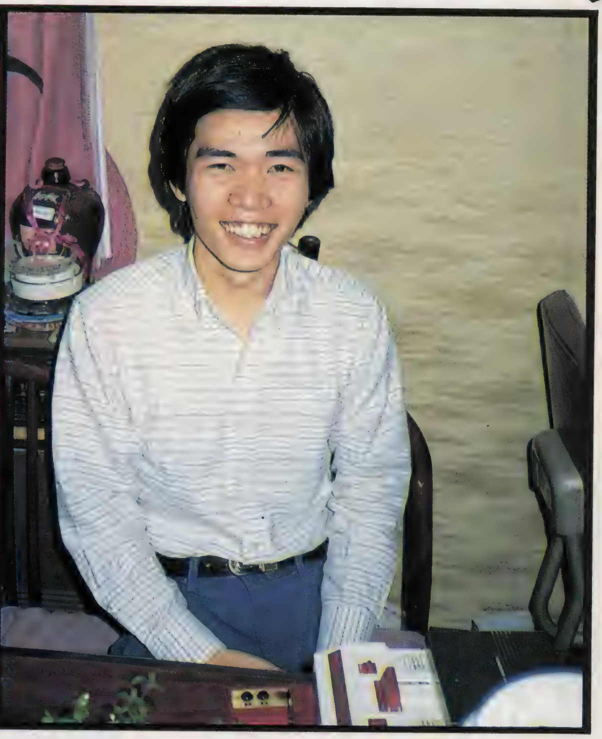
「買って1ヵ月くらいで、だんだん上手になってきました。前のゴルフと違って、コロがる距離が長いので、それぞれのクラブの飛距離をつかむのがコツだと思います。USコースも参加するけど、ボクはグリーン上やラフがにが手なので、そこを直せば次はもっと上へ行けるのでは……」

第1位　201点

東京都　大森みつる

「優勝だと聞き、うれしかったのはもちろんですが、むしろビックリしたというのが実感です。応募したときには、たしかに自分のスコアがトップだったのですが、全国には、自分なんかよりうまいプレイヤーがゴロゴロしてると思ってましたから……。

僕の場合、約880ラウンドプレイしたのですが、誰でもある程度の回数プレイしたら、ホールごとの攻めるポイントは楽に見つかると思います。問題はその後。タイミングを絶対に間違えない集中力がいいスコアを出すコツでしょうか。僕は幸運にも優勝してしまったので、次のUSコースでは、もうあまりプレイに集中できないかもしれません。全国の強豪のみなさん、がんばってくださいね」



4位〜20位まで

総合順位	合計得点	ユーザー氏名	住所
4	221	オオノ　ヤスハル	愛知県
5	222	マツナガ　タロウ	新潟県
6	222	スガイ　ツヨシ	神奈川県
7	222	マエカワ　ミツヒロ	大阪府
8	223	ミヤケ　ヒロアキ	岡山県
9	224	ヤマオ　ショウゾウ	東京都
10	224	カミカワ　カツヒロ	兵庫県
11	224	モリヤ　タケシ	東京都
12	225	クニヨシ　タカシ	沖縄県
13	225	キムラ　マサアキ	静岡県
14	225	ニイナミ　ユキオ	愛知県
15	225	カドヤ　ヒロタカ	神奈川県
16	225	フルウチ　ケンジ	東京都
17	226	フルカワ　トヨヒデ	大阪府
18	227	フジモト　ケンジ	兵庫県
19	227	ユハラ　ヒデノリ	東京都
20	227	ナカムラ　ナオトシ	奈良県

㊓より「入賞者のみなさん、おめでとうございます。先月の中間発表では姿も見えなかった大森さんの大逆転で、第1回ゴルフトーナメントも幕をとじました。全体を見ると、やはり東京勢が強い！　USコースはみんなガンバッテね」

テレホビーゲームTOPチャート

TELHOBBY GAME TOP CHART

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

集計期間は昭和62年4月1日から4月30日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

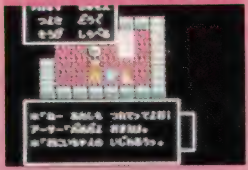
ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	—	さんまの名探偵 ナムコ 4,900円
2	1	ドラゴンクエストII エニックス 5,500円
3	2	グーニーズ2 コナミ 4,900円
4	7	プロ野球ファミリースタジアム ナムコ 3,900円
5	—	ファミリージョッキー ナムコ 3,900円
6	—	アルゴスの戦士 テクモ 4,980円
7	—	北斗の拳2 東映動画 5,300円
8	—	熱血硬派くにおくん テクノスジャパン 4,900円
9	—	愛戦士ニコル コナミ 2,980円
10	—	レリクス暗黒要塞 ボーステック 4,200円

4プロ野球ファミリースタジアム

▲5ヵ月連続ランクイン。スーマリを除けば、新記録だ。Ⓒ㈱ナムコ

2ドラゴンクエストII

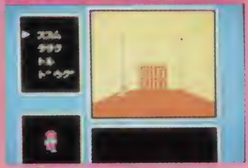


▲ドラクエIIも、人気者さんまの前に屈す！

5ファミリージョッキー

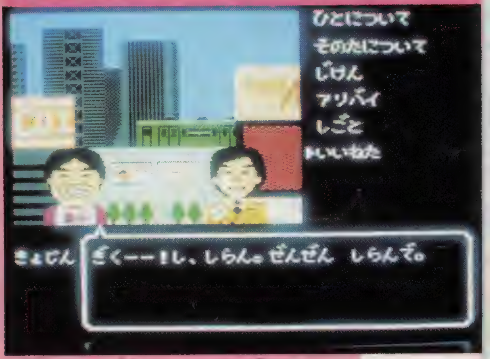
▲男度胸の一発勝負。障害でコケればあっけなく幕が……。Ⓒ㈱ナムコ

3グーニーズ2



▲仲間のグーニーズを助け出すために、マイキー1人旅。

1 さんまの名探偵



▲関西パワー大爆発!! CMの迫力にもびっくりしたね。 Ⓒ㈱ナムコ

セガ

ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	—	スケバン刑事II マークIII 5,000円
2	1	ロレッタの肖像 全機種 5,000円
3	4	ウッディ・ポップ マークIII 5,500円
4	8	グレートゴルフ マークIII 5,000円
5	—	グレートバレーボール マークIII 5,000円
6	2	ザ・ブラックオニキス 全機種 4,300円
7	—	ロッキー マークIII 5,500円
8	6	アレックスキッドのミラクルワールド マークIII 5,000円
9	5	ダブルターゲット マークIII 5,000円
10	—	スーパーワンダーボーイ マークIII 5,000円

4グレートゴルフ

▲青木さんは言った。「3番ホールでパットはずしてパットせん」

2ロレッタの肖像

▲㊞にも質問TEL殺到。でもヒントはぜったい教えられません。

5グレートバレーボール

▲実際にこれくらいバレーがうまかったら……。と思うこともある。

3ウッディ・ポップ

▲クリアへの道のりは、けわしくて厳しいのだ。

1 スケバン刑事II

▲TVでおなじみ、麻宮サキのアクションアドベンチャー。

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	1	ドラゴン大秘境 5,200円
2	2	ポールポジションII 5,200円
3	5	マッピー 4,800円
4	4	スカイキッド 5,200円
5	3	乱闘プロレス 4,800円

3マッピー

▲マッピーってなんか気持ちいいひびきがあるよね。

2ポールポジションII

▲全コース制覇するのは、とってもムズイのよね。

1 ドラゴン大秘境

▲強力な新作、早く出てこーい。がんばれエポックさん。

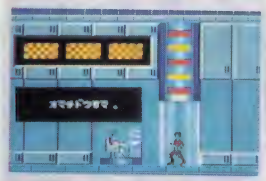
Beep

読者プレゼント

今月からは、官製ハガキで応募(おうぼ)してね。くわしくは応募要項を読んでちょうだい！

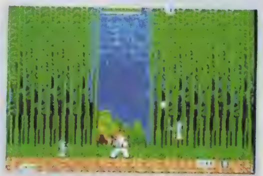
PRESENT

1 赤い光弾ジリオン　5名



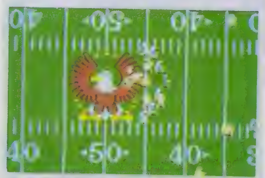
対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円　〈P60参照〉
●機密情報の隠された5枚のフロッピーを探し出し、敵基地のコンピュータを爆破せよ！

2 魔界列伝　5名



対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円　〈P64参照〉
●コミカルなカンフーアクション。キョンシーも登場するよーん。

3 グレートフットボール5名



対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円　〈P33参照〉
●多彩なフォーメーションで、敵をカクラン！　決まるかタッチダウン!?

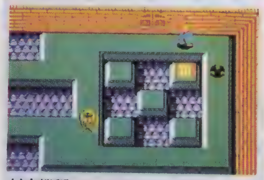
4 ファミリーボクシング　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ　Ⓒ(株)ナムコ
定価：4,900円　〈P26参照〉
●トレーニングモードでの勝利がVSモードでの勝利につながる！　血が騒ぐぞー。

5 ドラゴンスレイヤーⅣ 3名

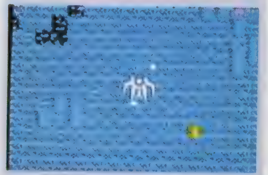
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ　Ⓒ(株)ナムコ
定価：4,900円　〈P15参照〉
●ドラスレシリーズ第4弾。ファミコンでお目見え！　ファミリーが大活躍だ。

6 迷宮寺院ダババ　3名



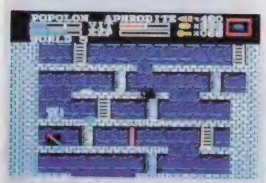
対応機種：ファミコン・ディスク
提供：コナミ
定価：2,980円　〈P114参照〉
●ダババと聞いただけで……。キミたちの三半規管を刺激する、おもしろアクション。

7 リフレクトワールド　3名



対応機種：ファミコン・ディスク
提供：イーストキューブ
定価：3,200円　〈P123参照〉
●もう1つの地球リフレクトワールドを救うのはキミ。マップを覚えて慎重に進め！

8 ガリウスの迷宮　2名

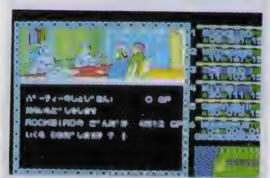


対応機種：MSX
提供：コナミ
定価：4,980円　〈P159参照〉
●我流子じゃなくてガリウスだよーん。キャラの個性を生かさなきゃだめだ。

9 タッチ シャーペン&ノート 15名

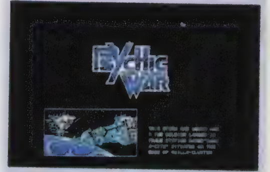
提供：東宝　〈P155参照〉
●学校生活が楽しくなるタッチグッズ。勉強の友として、ぜひほしいところ。

10 ファンタジーII　3名



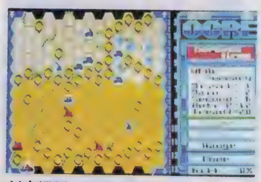
対応機種：PC-98シリーズ
提供：スタークラフト
定価：9,800円　〈P91参照〉
●地下世界も加わって、冒険の旅はますます波乱に満ちていく。あの、自動マッピング機能も健在!!

11 サイキック・ウォー　3名



対応機種：PC-88シリーズ
提供：KGDソフト
定価：8,800円　〈P152参照〉
●あのコズミックソルジャーの続編。ソルジャーは帝国本星を目指して戦うのだっ！

12 OGRE(オーガ)　3名



対応機種：PC-88シリーズ
X1シリーズ
提供：システムソフト
定価：6,800円　〈P95参照〉
●コンピュータが頭脳を持った。今度の敵は、チョット手強いゾ!!

13 エイリアン2ステッカー　15名

提供：スクウェア　〈P162参照〉
●「今度は戦争だ！」のコピーにふさわしく、アクションゲームになった「エイリアン2」。とはいえ、パズル的要素もあるから頭も使うぞ。リプリーの前転は一見の価値あり。

14 SDIポスター　4名

提供：セガ・エンタープライゼス
〈P87参照〉
●トラックボールで照準を移動。エキサイティングなアクションゲームのポスターができた。自国を守るため、核ミサイルを迎撃せよ。

15 シェラザードTシャツ&下敷き セットで5名

提供：カルチャーブレイン
●カルチャーブレイン・ファンクラブ結成をお祝いして、このグッズを。

応募要項

★このプレゼントの応募は、今月より官製ハガキをご使用ください。
★ハガキの裏に、希望プレゼント番号（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ、応募券をはって
〒102東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP読者プレゼント係まで。
★締切　昭和62年7月8日必着
★発表　本誌9月号(8月8日発売)

1987　7月号
読者プレゼント
応募券

スマッシュピンポン™

FMC-PPN 片面ソフト
希望小売価格 2,500円
5月31日発売
© 1987 Nintendo／KONAMI

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

ディスクライターでの書き換えは、6月14日からです。
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541−6113 東京支店 (03) 254−1781 大阪支店 (06) 245−4155
名古屋営業所 (052)571−2506 札幌営業所 (011)621−0513 岡山営業所 (0862)52−1821

アイレム・パーティ
irem
妖怪屋敷
ようかいやしき™
おそろしくて長〜い夜がはじまった
リカちゃん、まってろよ!
あけてはいけない扉をあけてしまった〜
わたしをたすけて
おもしろ・こわ〜い
ぞくぞ〜く
キャンペーン
A賞
君の机の上に
なまあたたか〜い
風をおくる。
妖怪はうす
せんぷうき
1,000名様
B賞
あたためると
ヘビがニョロニョロ
あらわれた!
へびだま
2,000名様
詳しくは商品の中のアンケート用紙
をごらんください。
おそろしく
近日新発売
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

5月25日
新発売
DISK CARD
¥2,980
このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機
(ディスクライター)で、昭和62年7月24日より
書替られます。
痛快無類
息をもつかせぬ空間戦だ!
セクション ゼット
SECTION-Z
撃った!
翔んだ!
やっつけた!
STORY
21世紀の初め・人類の宇
宙開発は、太陽系を越えて
外宇宙へのびようとしていた。
そんな矢先、突如現れた異星人・
バラングールの宇宙要塞が、太陽系連邦の宇
宙施設を次々に破壊するという非常事態が発生!
宇宙要塞は、連邦軍の必死の反撃もことごとく退け、ついに火星軌道を
越えて地球へとせまって来た!人類は、強大な力の前になすすべもな
く滅亡の危機を感じた……がその時、地球連邦の超コンピューター
"シグマ"は、1つの作戦をはじき出した。
改造コスモプロテクター装備の宇宙戦士を要塞内部に
侵入させ、要塞最深部"Z"をたたけ!
作戦名はセクションZだ!
エネルギージェネレーターを破壊せよ!
各セクションの最後にある物質転送機の中に、赤いバリアーで閉じられたものがある。ここはエネルギージェネレーターを破壊する事によって新しいセクションに行ける通路になっているんだ!
閉じられた転送機!
エネルギージェネレーター!
パワーアップ
パーツを探せ!
M
メガ
スマッシャーパーツ
貫通レーザー!
F
フラッシュバスター
3方向レーザー!
B
バリア ールド
32発の弾に
耐えられる!
敵の猛攻には
特殊転送弾を使え!
メガミサイル
敵に大ダメージを与える。タイミングをはかって強敵に撃ち込め!
フラッシュボム
画面上の全敵にダメージを与える!敵に囲まれた時に使うと有効だ。
クラッシュボール
6秒間プレイヤーの回りを回転し、敵を次々と粉砕する。
カプコンからのプレゼント!!
今カプコンでは、「魔界島」の発売を記念し、抽選でカプコンオリジナル「布製海図マップ」をプレゼント中!
ADVENTURE ZONE
CAP-MZ
MAKAIZIMA
魔界島のパッケージについているモモタルーマークをハガキに貼って、カプコンまで送ってね。
〆切:6月30日(当日消印有効)
あて先:東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10F (株)カプコン
「海図マッププレゼント」係
DISK SYSTEM
株式会社
カプコン
CAPCOM
本　社　〒540 大阪市東区大手通1-27-18カプコンビル
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659　東京03(440)0438

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。 〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、 このプログラムは、絶対にコピーできません。

SNK
SNKGROUP

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

通信販売 通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上必ず現金書留で商品代金を㈱エスエヌケイまでおつりのないようにお送り下さい。尚、送料は当社で負担させていただきます。
お電話でのお問い合わせの時は、電話番号をよく確めて、間違いのないようにおかけ下さい。

Beep 1987 7 JULY ビープ
昭和62年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻7号通巻33号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・221・4095 編集03・265・5808
定価360円

雑誌17659-7 T4911765907362 Printed in Japan